Nintendo®

NINTENDO TE DA EL PODER DE ELEGIR ENTRE TRES GRANDES SISTEMAS DE VIDEOJUEGOS Y CIENTOS DE GRANDES JUEGOS

POWER OF CHOICE



NES™

El Nintendo 8-bit marca el standard en los sistemas de juegos familiares. Este sistema es jugado por más de 60 millones de personas. Es ideal para cualquier nivel de jugador porque podés elegir entre más de 500 juegos. El nintendo también utiliza accesorios que te permiten jugar más rápido y de varias maneras, sólo uno por vez o compartirlo con amigos. El Challenge Set™ incluye la consola, dos joysticks standard y el videojuego más popular de todos los tiempos, Super Mario Bros 3™, en su versión original. Es un gran sistema a un gran precio.

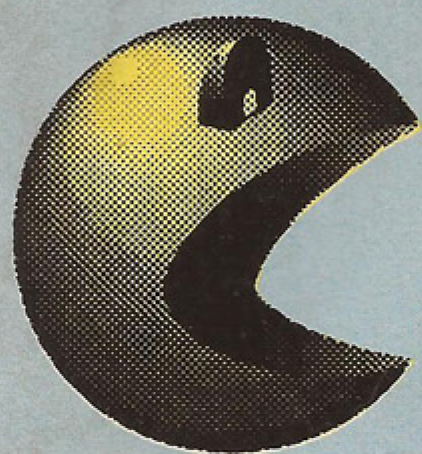


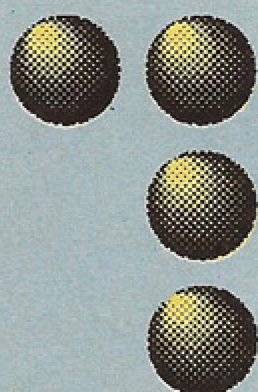
resentante exclusivo para Argentina de

Service: Av. Independencia 3485 - Tel. 93-3080 97-0428



Ganá en todas las direcciones con NTD.







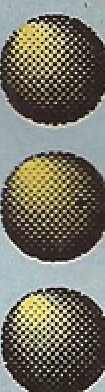
16 BITS

Para ganar desde el principio, NTD le brinda la mayor variedad de títulos, total garantía y absoluto respaldo en servicio técnico.



FAMILY GAME

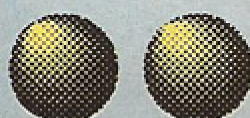
El Nº 1 de los Family Game!. Por su calidad, diseño y tecnología ultraconfiable. Con joystick incorporados que elimina la posibilidad de rotura. Fabricados especialmente para la Argentina bajo los más modernos conceptos de CALIDAD TOTAL, brindándole al usuario mucha más satisfacción por largo tiempo.





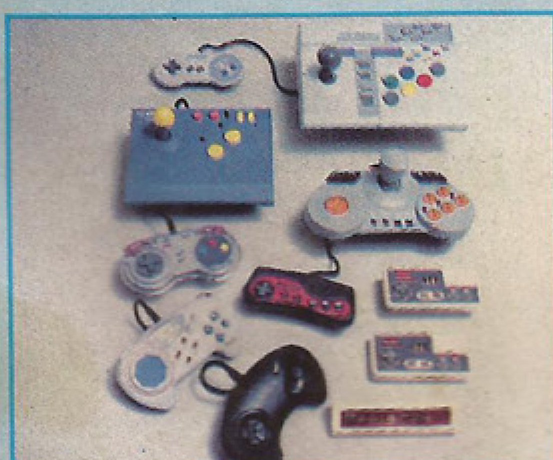
SERVICIO TECNICO

Profesionales especializados y una importante infraestructura para garantizar todos y cada uno de los equipos y accesorios que produce o importa

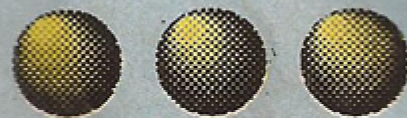


ACCESORIOS

La gama más completa en repuestos y accesorios la tiene NTD. Con el respaldo que le brinda su stock permanente y su reconocido asesoramiento.



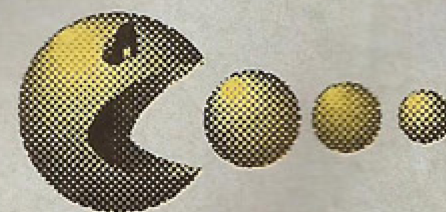






ENVIOS A TODO EL PAIS
VENTA A COMERCIOS
EXCLUSIVAMENTE

NTD



THE WORLD OF VIDEO GAME

NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
GUARDIA VIEJA 4438, (1192) CAPITAL FEDERAL
TEL. 862-1192 - TEL./FAX: 89-8153

START

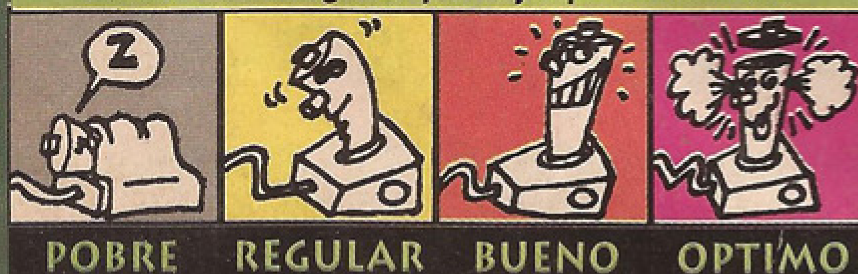
ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 20 - ENERO 1994

Y los Reyes Vagos.
Porque los gamemaníacos somos los más vagos en: mediocridad, incapacidad y odio. Pero somos los Reyes de la superación, del esfuerzo y del amor.
Hace 20 números teníamos el sueño de crear una gran banda de amigos que se expresaran con el videojuego y con Action Games. Hoy estamos contentos de poder hacerlo realidad.
El 94 se viene con todo. Para eso tenemos un pedazo de ideas. La primera: La carta al Presidente. Leete las páginas 10 y 11, firmá y hace firmar la carta y sumate a la vida.
Con tu futuro no se juega.

¡Chau Gamemaníacos!
La Banda de Action

Este es el código de puntaje que utilizamos



SEGA vs. NINTENDO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NEO GEO

PC

ARCADES

GUERRA SIN CUARTEL DE LOS VIDEOGAMES

SEGA ESTA DOMINANDO EL MERCADO NORTEAMERICANO CON LAS VENTAS DEL GENESIS, EL EXITO DE SEGA CD Y LAS NOVEDADES EN EL AREA DE LA REALIDAD VIRTUAL. PERO, LA GUERRA DE LOS VIDEOGAMES VA MUCHO MAS ALLA DE LA RIVALIDAD ENTRE SEGA Y NINTENDO. SURGIO EL 3DO, PODEROSISIMO Y REVOLUCIONARIO VIDEOGAME NORTEAMERICANO PARA RECALENTAR, TODAVIA MAS, ESTA COMPETENCIA. Y EL CD-I DE PHILIPS, TAMBIEN MUESTRA QUE ESTA CRECIENDO Y QUIERE UN PEDAZO DE LA TORTA. ESTOS FUERON LOS HECHOS PRINCIPALES DESARROLLADOS A LO LARGO DE 1993.

SEGA CON TODO EN EE.UU.

En la histórica batalla por el liderazgo del mercado norteamericano, Sega tuvo clara ventaja este año. Todo indica que, en 1993, Genesis se vendió más que el Super NES en los Estados Unidos.

El comienzo de todo fué en la Navidad de 1992, con la presentación del Sega CD. El nuevo hardware de Sega tuvo el mayor éxito entre los norteamericanos e, inclusive, aumentó la demanda del Genesis. Los norteamericanos piensan así: ya que el CD es el futuro del videogame, vamos a comprar un Genesis porque éste ya trae un CD-ROM. Y Nintendo debe presentar el suyo recién ahora. ¡Entonces, gol de Sega!

El fabricante también está matando en los Estados Unidos por otros motivos. El aumento del número de empresas licenciadas para hacer juegos para Genesis (incluyendo Capcom y Konami) es uno de ellos. La imagen de la empresa como productora de tecnología de punta mejoró, todavía más, después del Activator y Sega VR (ver otros títulos de esta página). Y hasta el portátil Game Gear está embalando con todo y está apagando el éxito del Game Boy. Los especialistas del mercado consideran que, este año, los portátiles de Sega y Nintendo van a empatar en ventas.

SEGA VR: REALIDAD VIRTUAL EN CASA



Sega VR: una zambullida en el mundo del videogame.

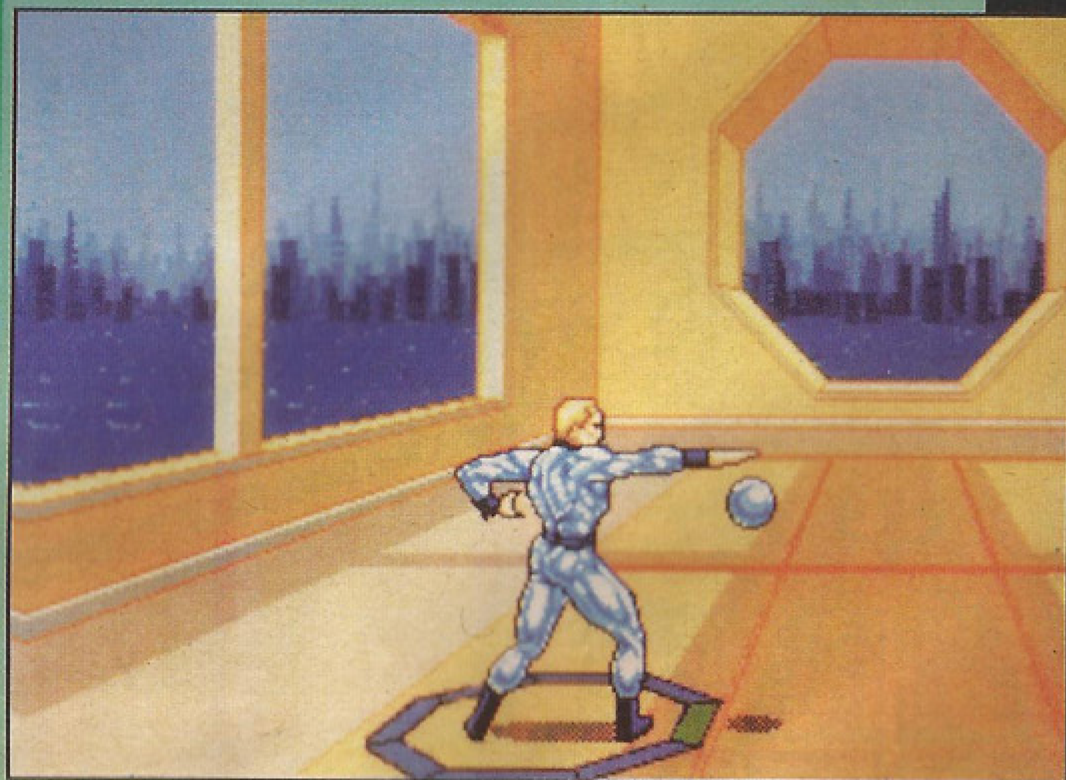
Ya está cerca la presentación del Sega VR, accesorio para Mega Drive que lleva la realidad virtual adentro de tu casa. El aparato es semejante a anteojos ...sólo que, en lugar de lentes, tiene pantallas de cristal líquido que proyectan imágenes tridimensionales. Como parte del accesorio,trae unos audífonos que permiten reproducir sonido stereo sincronizado con la acción. El precio del aparato es alrededor de 200 dólares.

ACTIVATOR, PARA JUGAR CON TODO EL CUERPO

En los EE.UU. fué presentado el revolucionario accesorio que sustituye al joystick. Es el Activator, capaz de transportar al game los movimientos que el jugador hace con su cuerpo. Con él, jugar un videogame se convierte en un gimnasio. Nadie podrá decir que el gamemaníaco sólo hace ejercicio con los dedos.

Desarrollado para ser colocado sobre el piso, el accesorio tiene la forma de un polígono de plástico con ocho lados y cerca de un metro de ancho. Haces de rayos infrarrojos salen del Activator en línea recta, paralelamente al cuerpo del jugador (que se ubica justo en el medio del polígono). Según él mueve piernas y brazos hacia afuera, los rayos infrarrojos son bloqueados. Este bloqueo es captado por el accesorio y se transforma en un movimiento del personaje del juego. El Activator puede usarse con juegos ya existentes como Streets of Rage 2 e, incluso, Super Monaco GP.

Pero se han desarrollado nuevos games para él. Bounty Hunter, por ejemplo, es un juego de lucha que usa técnicas de las artes marciales en el desafío a robots y otras criaturas futuristas. En Air Drums, el jugador toca la batería en el videogame, imitando o creando ritmos. Los dos juegos vienen incluidos en la compra de un Activator, que cuesta aproximadamente 80 dólares.



En Bounty Hunter, para el Activator, el jugador hace movimientos de artes marciales.

METAS DE SEGA
Terminar el año con el 58% del mercado norteamericano de 16 bits.
Dominar el 84% del mercado norteamericano de CD ROM, alcanzando 1 millón de Sega CD vendidos.

Tener 13 millones de Genesis vendidos en los Estados Unidos.

GENESIS Y SEGA CD CON NUEVO DISEÑO



Nuevo Genesis: más compacto y con Sonic 2.

Nuevo Sega CD:

Así como las consolas de Sega en Japón, el Genesis y el Sega CD también sufrieron modificaciones de diseño y simplificaciones internas. En el caso del CD-ROM, hubo una gran reducción de precio. Una grata sorpresa para los norteamericanos, ya que, hasta entonces, Sega negaba categóricamente que reduciría, todavía más, el precio del Sega CD.

El nuevo Genesis, que comenzó a ser vendido a 129 dólares, se volvió más compacto y ahora viene con el cartucho Sonic 2. El joystick que acompaña al aparato es el mismo de antes, con tres botones.

El nuevo Sega CD, así como su hermano japonés, fue totalmente rediseñado. El mecanismo "gaveta" de colocación de discos fue sustituido por uno más simple, de tapa, y con eso el precio bajó a 229 dólares. La parte frontal del aparato se quedó sin esas luces (leds) que tenía en la versión antigua, lo que también ayudó a abaratar lo más posible los costos. Y el sistema de encaje del CD-ROM al Genesis también cambió: ahora, los aparatos quedan lado a lado.

Tanto el nuevo Genesis como el nuevo Sega CD son totalmente compatibles con los aparatos, cartuchos y accesorios anteriores.

Usando el Sega VR con juegos especialmente desarrollados para este aparato, el jugador tiene la sensación de estar dentro del game. Los escenarios, objetos y personas creados por el videogame parecen reales ...de ahí el nombre de realidad virtual o artificial.

Junto con el Sega VR se presentan cuatro games, todos aprovechando las emociones de la velocidad y escenarios de 360 grados. Nuclear Rush, que acompañará al aparato, simula una batalla entre robots; Iron Hammer y Matrix Runner son juegos espaciales; y Outlaw Racing es un game de carrera.

JOYSTICK DE SEIS BOTONES

Mientras los japoneses se divertían con el nuevo joystick para Mega Drive, con seis botones, los norteamericanos tuvieron que esperar a que salga el Street Fighter 2 - Champion Edition. La posición de los botones, organizados en dos hileras, garantiza la rápida y precisa jugabilidad. Sega no se quedó atrás y también presentó un joystick modelo arcade con seis botones. Genial ¿no?



No te alcanzarán los dedos.

SONIC GANA NUEVA VERSION. STREET FIGHTER 2.

Sega sacó un nuevo juego con Sonic, diferente de todo lo visto hasta ahora: Sonic Spinball. Mientras, el esperado SF2 - Champion Edition con 24 Mega, ya es suceso.

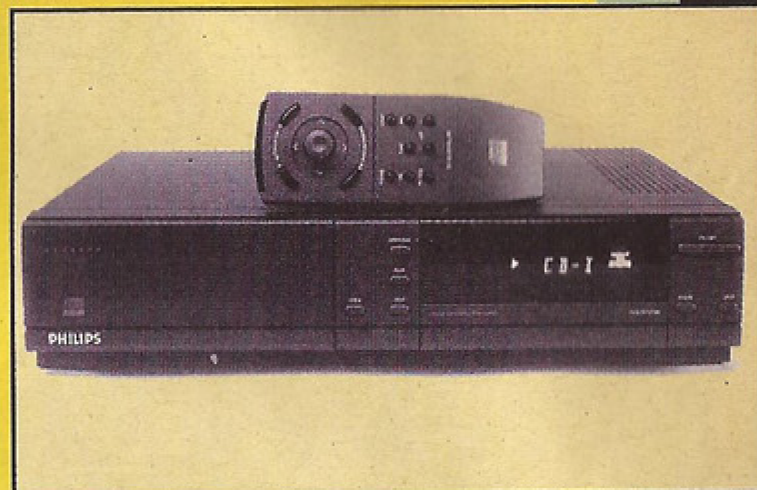
CD-I DE PHILIPS

Desde octubre de 1991, Philips comercializa un sistema interactivo de Compact Disc: el CD-I. El aparato es compatible con discos de audio, de audio y video y, también, CD-ROM de juegos. En esa época, la presentación parecía todavía un poco avanzada para el consumidor norteamericano. Pero ahora, con otras empresas entrando en el mundo del CD, el aparato de Philips ganó nuevos bríos.

El CD-I no es nada barato. Incluso así, ya hay más de 2 millones de aparatos instalados en los hogares de 19 países diferentes. La lista de softwares para él ya tiene un tamaño respetable: cientos de títulos, incluyendo games, filmes y hasta una enciclopedia.

Esta lista ganó importantes refuerzos en 1993. Philips consiguió la licencia para hacer versiones de juegos con dos personajes de Nintendo: Link y Zelda. Los juegos son Link: The Faces of Evil, donde el audaz héroe intenta librar a su isla del mal; y Zelda: The Wand of Gamelon, juego en que este conocido personaje lucha para rescatar a su padre.

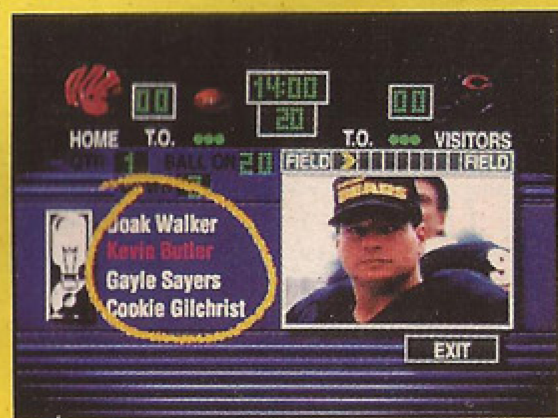
Y esta excelente cosecha no para ahí: Lucas Art promete, para el principio de este año, el juego Rebel Assault, continuación de la historia de Star Wars. El game tiene voces, gráficos tridimensionales y hasta videoclips con la banda original de Star Wars. Otros games buenísimos: Caesar's World of Boxing, con imágenes de luchadores reales; y NFL Football Trivia Challenge, de fútbol norteamericano.



CD-I: Se fortaleció con nuevos juegos



Escena del game con Zelda, personaje cuya licencia otorgó Nintendo.



NFL Football: imágenes reales.

NINTENDO APUESTA TODO A SUPER MARIO

La competencia fue dura para Nintendo. Su archienemiga Sega lanzó muchas novedades y se viene con un aliento que da envidia. Sin poder contar todavía con el CD ROM para Super NES, que saldrá a comienzos de este año , la Gran Nintendo concentró su estrategia en la presentación de juegos. Títulos copados de deportes, nuevos games para el FX y una pila de nuevas versiones con el legendario Super Mario son sus armas para la batalla.

Los números de Nintendo continúan siendo gigantescos. En el último año, facturó 5.500 billones de dólares en todo el mundo. Sus cartuchos campeones de ventas fueron Star Fox (1.700 millones), Mario Paint, Super Mario Kart y The Legend of Zelda - A Link to the Past, todos con más de un millón. Nintendo se esfuerza por recordarnos que continúa siendo líder mundial en el mundo de los videogames, pero creció solamente un 13% en el último año. Y Sega, su rival mortal, creció casi el 100%.

¿Cuántos Super NES se vendieron en el mercado norteamericano? Misterio. La empresa está muy callada. ¿Qué estará preparando?





Nuevas versiones de Super Mario, el arma de Nintendo.

MARIO, FX Y JUEGOS DE DEPORTES

Mario podría ir al libro Guiness de récords como "el personaje de videogames más famoso del mundo". En 1993, completó la marca de 100 millones de cartuchos vendidos, juntando todas las versiones para 16 bits, 8 bits y Game Boy. Nintendo apuesta una vez más al encanto de este plomero bajito y bigotudo y, para conseguir buenos resultados este año, está presentando un montón de juegos con él.

Super Mario All Stars, para Super NES, es un cartucho con cuatro aventuras en una.

Yoshi's Safari, para jugar con la bazuca Super Scope, es un juego de tiro con el dúo dinámico de Mario y su dinosaurio. Y, además Mario and Wario, game tipo rompecabezas para jugar con mouse. ¿Y? ¿Es o no es un montón?

Otro juego copado que Nintendo está programando es el NHL Stanley Cup, un game de hockey con imágenes copadas y mucho movimiento. También en el sector deportes, se presentará (todavía sin fecha precisa) Ken Griffey's Mayor League Baseball, usando todos los recursos gráficos del Super NES para ofrecer un game realmente alucinante.

Nintendo presentó el segundo juego con su super chip FX. Se llama FX Trax y es de carreras de autos.

APRENDE A HACER TORTA FRITA, PORQUE LAS TARDES DEL '94 VIENEN CON TODO

NINTENDO 8 BITS CON CARA NUEVA

Además de terminar con las vacaciones de Mario y Compañía, Nintendo decidió convocar a un viejo guerrero para su batalla en el mercado norteamericano: el Nintendo 8 bits. Ya vendió 60 millones de unidades en todo el mundo - sin contar otros millones de imitaciones no autorizadas que andan por ahí.

El querido Nintendito tiene, un aspecto totalmente nuevo y un color gris metalizado. Parece un videogame de la era espacial. En la versión más barata, con solamente un joystick y sin cartucho, cuesta 50 dólares. En la versión completa, con dos joysticks y un cartucho Super Mario 3, el precio es de 90 dólares.

Nintendo presentó 30 juegos nuevos para la consola durante 1993. Uno de ellos es Tetris 2, que por su fama mundial nos dispensa de más comentarios. Otro es Kirby's Adventure, protagonizado por un curioso personaje ya conocido en el Game Boy. Kirby es muy rápido y furioso...

La estrategia de volver a presentar un Nintendo 8 bits no deja de tener un cierto riesgo. Por lo menos en los Estados Unidos, las ventas de esta consola están cayendo año tras año.

Ocurre que el precio de los videogames de 16 bits está llegando cerca de la faja de precios de los de 8, por lo que mucha gente se decide directamente por un Super NES o un Genesis. Los productores de software ya no consideran a los 8 bits como la gallina de los huevos de oro de antes y redujeron sus inversiones en esta área. Resultado: pocos juegos, que cuestan casi lo mismo que los de 16 bits. Resta esperar para ver si Nintendo conseguirá buenos resultados con su estrategia, mientras sus competidores apuestan a la tecnología cada vez más avanzada...



El Nintendo 8 bits: la consola más barata del mercado.

3DO, UN COMPETIDOR DURO PARA LOS OTROS VIDEOGAMES

En nuestros chimentos anteriores ya te habíamos hablado sobre el surgimiento de un nuevo videogame: el 3DO. Pero poco se sabía todavía sobre el mismo. El 3DO Interactive Multiplayer es un tipo de videogame con CPU de 32 bits, con audio de altísima fidelidad e imágenes tridimensionales. Sólo utiliza juegos en CD y tiene una velocidad de procesamiento 50 veces mayor que los videogames y computadoras personales. Se presentó en el mercado norteamericano en octubre, con un precio que varía entre 600 y 700 dólares.

En verdad, 3DO es más que un videogame. Es un equipo multimedios que, además de juegos inimaginables, tiene capacidad para pasar CDs de audio, audio y video, y también fotografías. Su creación es fruto de la unión de cinco grandes empresas: AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts y Matsushita, todas de los Estados Unidos.

Hay involucradas otras 300 empresas en el proyecto, desarrollando juegos de todo tipo, programas educativos, producciones de audio y video. Hasta el hardware, o mejor dicho, la propia consola del 3DO está siendo producida por empresas autorizadas: Panasonic y Sharp. Actualmente, las mismas están compitiendo para ver quién presenta la consola más sofisticada y barata. La que venza en este desafío tendrá exclusividad en la producción del 3DO.

Bueno, ahora ya habrás comprendido que el 3DO es una verdadera central doméstica de diversiones electrónicas. Un equipo que puede ser usado cuando vos quieras para oír música, asistir a una película en CD de audio y video, estudiar con software educativo, y, lo que es mejor, jugar games diferentes de todos los que hayas visto hasta ahora. Ahí va una pequeña muestra de los primeros juegos: son para dejar a cualquiera con la boca abierta.



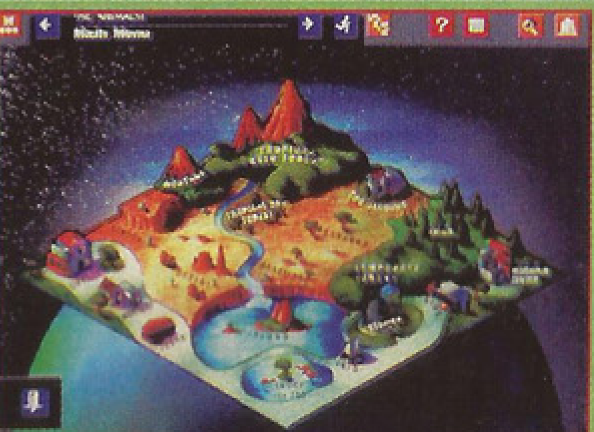
Prototipo de Panasonic para el 3DO: hasta el diseño es revolucionario.



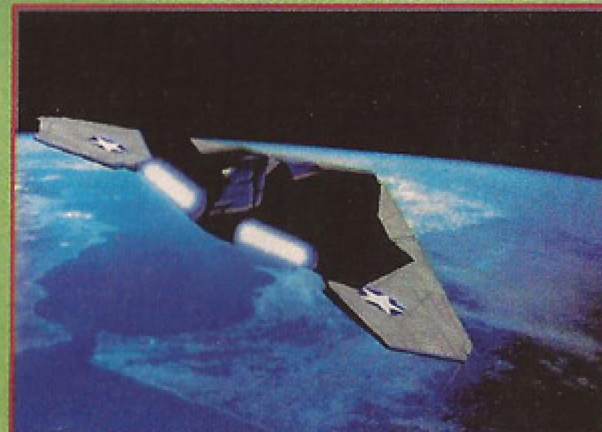
¿No te parece alucinante esta imagen digitalizada? Vos también vas a poder verla en Road Rash.



¿Te imaginás lo que puede ser Road Rash así? Mucha velocidad, gráficos de dibujo animado y un realismo increíble.



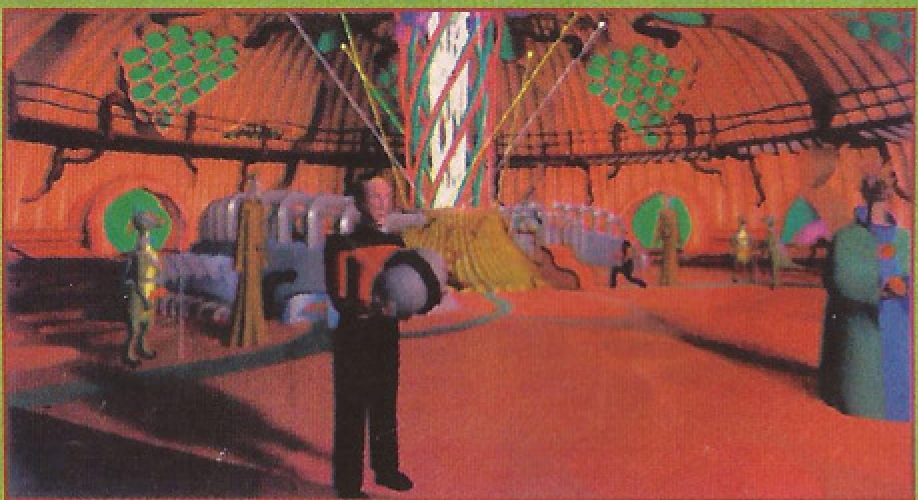
Este es uno de los programas educativos en desarrollo para 3DO: The Animals, de The Software Toolworks. Aquí sí que podés estudiar jugando.



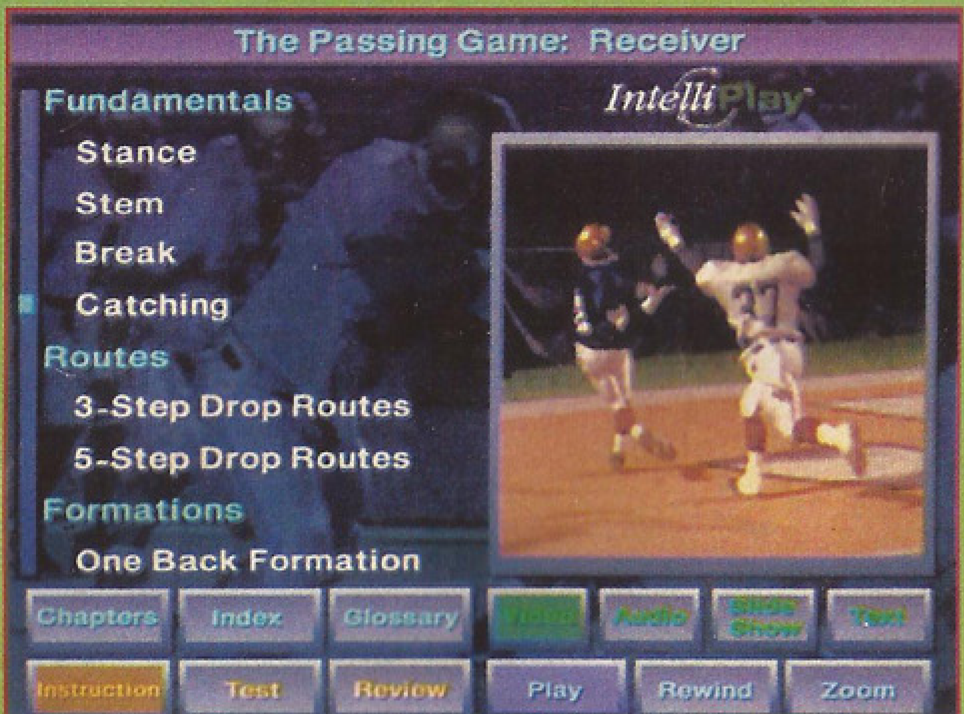
Fijate los gráficos de Shockwave, juego de Electronic Arts. Disculpen la franqueza, pero Star Fox parece juguito de segunda.

CARACTERISTICAS TECNICAS

CPU RISC de 32 bits
12 millones de colores
Procesador gráfico 50 veces más rápido que el de los videogames y computadoras personales
Resolución gráfica de 640 x 480 puntos
Sonido digital de alta fidelidad
Proyección de 30 cuadros de imagen por segundo



¿Qué te parece esta escena futurista de Star Trek - la Siguiente Generación? Sin comentarios, man.



Observá el tamaño del menú y la alta definición gráfica de Intelliplay Football, de Intellimedia.

Vos sos el futuro. Merecés algo mejor.

Esta imagen de aves muertas en piletones de petróleo, como la de otros desastres ecológicos, ya las viste antes.
Esperamos que no te estés acostumbrando. En vos está la esperanza de un futuro mejor.
No pienses que para cuidar la naturaleza tenés que esperar a ser GRANDE. Hace mucho tiempo, mucha gente pensó lo mismo.

Pedile a la gente que respeta tu futuro que firme con vos la carta al Sr. Presidente .
Mandala a Action Games que nosotros se la hacemos llegar.



Por una vida sin Game Over

Sr. Presidente de la Nación
Dr. Carlos Saúl Menem

Nosotros, los chicos de la República Argentina, junto a nuestra familia y amigos nos dirigimos a Ud. sabiendo que nos sabrá escuchar y comprender.

Nos preocupa nuestro futuro. Nos preocupa saber que el ambiente en donde vamos a vivir esté contaminándose constantemente.

Nosotros queremos ayudarlo a terminar con este problema. Por eso contribuimos con nuestra firma y voluntad para apoyarlo en su inmediata y comprometida solución.

Ud. tiene nuestro ambiente, es decir, una parte de nuestro futuro en sus manos.

Sabemos que Ud. comparte nuestra preocupación y estamos seguros que en su compromiso de hacer un país mejor no está de lado la situación ecológica.

Agradecemos todas las medidas que Ud. tome para protegernos.

Confiamos en Ud.

Sr. Presi, gracias de corazón.

....	....	....	....	....
Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
....	....	....	....	....
Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración
....	....	....	....	....
Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento
....	....	....	....	....
Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
....	....	....	....	....
Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración	Aclaración
....	....	....	....	....
Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento	Nº de documento

Pegar sobre esta barra gris

Remitente: ....

cortar por esta línea

Estampilla

Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4
(1029) Capital Federal

EL 94 SERA DE...



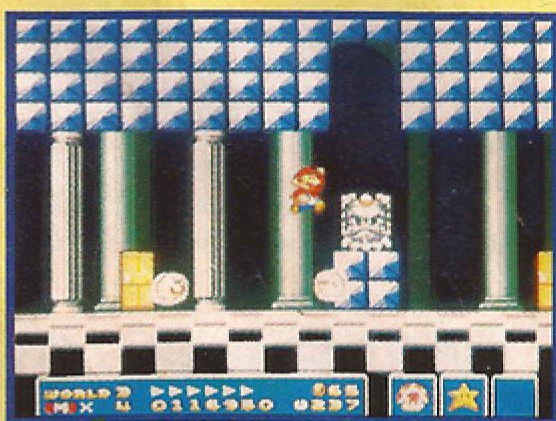
Nintendo no tiene preparada ninguna gran sorpresa para este año, pero tiene varios games recopados. Cortesía del excelente equipo de softhouses que hacen juegos para Super NES. Aquí te mostramos los que marcaron el rumbo del 94.

NINTENDO ATACA CON MARIO

La presentación de la película la Super Mario Brothers en los Estados Unidos, el año pasado, sirvió de pretexto para que la Nintendo presentara una verdadera avalancha de juegos con el internacionalmente famoso Mario. La empresa piensa que si el film es un gran éxito de taquilla, los games con Mario se venderán como nunca.

4 en 1

El hecho es que las novedades de la propia Nintendo fueron pocas y debiluchas. Mario es la estrella absoluta. Ganó el primer cartucho con cuatro juegos de la historia del Super NES. Es Super Mario All Stars, un 4 en 1 con Super Mario Brothers 1, 2 y 3 y The Lost Levels. Los tres primeros son versiones fieles de los games para Nintendito. The Lost Levels es el más copado, con las fases "escondidas" de las otras aventuras del plomero. Mario todavía es el personaje más conocido de los games. Si sos de los admiradores del italiano bajito, aprovechá. Los games siguen el mismo esquema de aventuras de siempre.



Super Mario 3 para SNES.



The Lost Levels, bautizado Super Mario 5. ¡Qué maldad!

MARIO Y WARIO

Un game que mezcla estrategia y aventuras. El tanito petiso se mete en millares de líos y trampas preparadas por el maligno Wario. Vos tenés que protegerlo, guiando una especie de ángel para librarlo de los problemas. Mario y Wario fue hecho especialmente para el mouse, accesorio que salió junto con Mario Paint.

Si vos no tenés este ratón, no importa, porque cuando lo compres, junto con el cartucho viene el mouse.



¿Mario o Wario? Mario y Wario: game de estrategia para consola y ratón.

YOSHI'S SAFARI

Más Mario. El plomero y su fiel dinosaurio, Yoshi, tienen que salvar a la princesa de manos de Bowser. Son doce fases repletas de acción, con tiros y más tiros. Es natural, ya que Yoshi's Safari es el primer game con Mario para Super Scope, la pistola del Super NES.



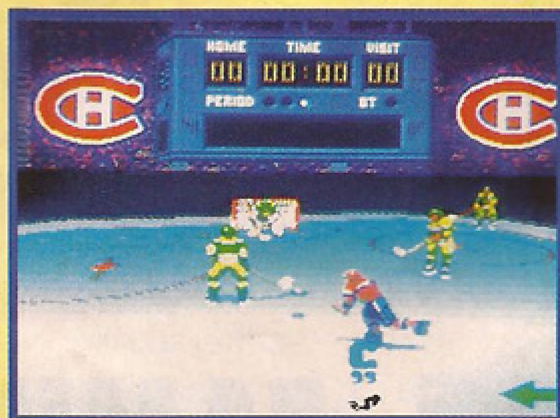
¿Mario con pistola? Es Yoshi's Safari.

NHL STANLEY CUP

¿Qué? ¿Nintendo está perdiendo el tiempo con un game deportivo? Calma, man, la cosa no es tan así. NHL Stanley Cup es un game copado.

Visualmente, el game es una masa. La perspectiva es buena, los jugadores tienen movimiento propio y los colores presentan un contraste suave y de buen gusto.

El único interrogante que queda por resolver es su jugabilidad. No se gana nada con que un game de deportes sea bonito, tenga millares de opciones y se pueda hablar en no sé cuántas lenguas si su jugabilidad no es perfecta. Puede parecer extraño, pero NHL Stanely Cup es el game que más promete entre los anunciados por Nintendo.



La perspectiva es lo más importante en este juego de hockey de Nintendo.

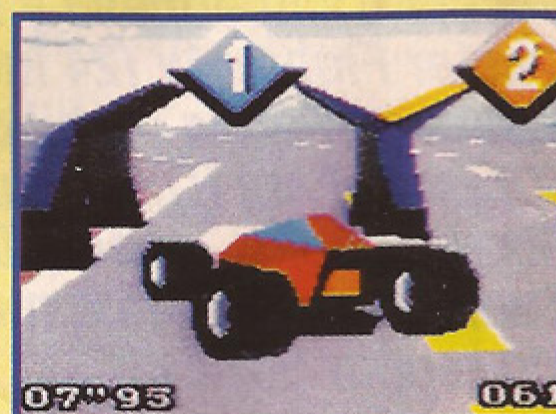
NUEVO FX DECEPCIONA

Se hizo mucho escándalo promocionando el FX Trax, de Nintendo, que incorpora el revolucionario chip que llevó a Starfox a la perfección. A juzgar por lo que vimos, el FX Trax es un chiste de mal gusto.

El game es un simulador de carrera supernormal. OK, la velocidad impresiona. Pero, ¿y de ahí? Los gráficos no parecen producidos en el FX. Falta definición, falta belleza.

Sólo hay una explicación aceptable: el cartucho presentado apenas estaba 40% completo. Bueh, hasta podemos tragarnos ésta. Pero, entre nosotros, si el juego todavía no estaba listo, ¿para qué hacer tanta fiesta? ¿Será que Nintendo siente placer en sorprender a todo el mundo? Esperamos que sí. Sinceramente.





Este es el famoso FX Trax. Mejor esperemos una versión definitiva.

LUCHA TOTAL

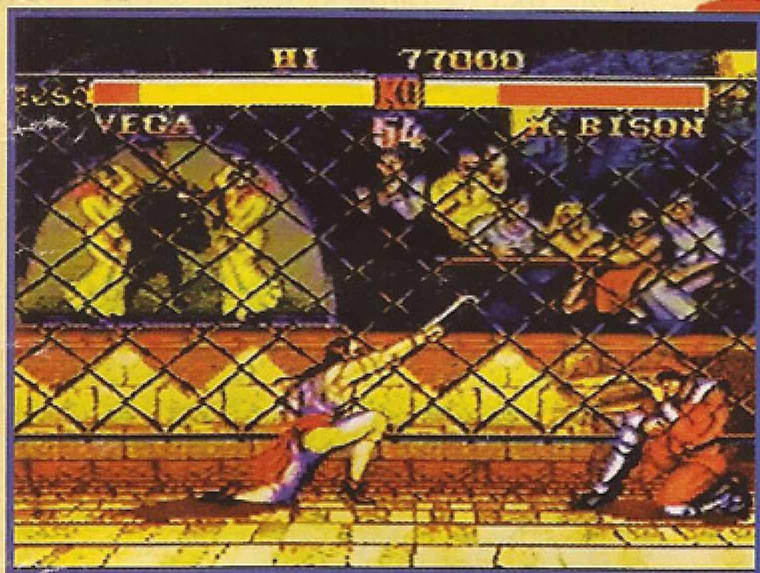
¡Round One, Fight! Si sos fanático de los games de lucha, estás de suerte. Cuatro maravillosos juegos de peleas para Super NES ya salieron (algunos ya los publicamos, otros los publicaremos). Son: Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat, Art of Fighting y World Heroes. ¡Dale, campeón!

STREET FIGHTER 2 TURBO

Durante el 93 Capcom facturó un montón con todas las versiones de su mayor clásico, Street Fighter 2. Ni bien la empresa anunció la presentación de la versión Champion Edition para Mega, los Super NES-maníacos se mostraron furiosos. Más que de prisa, Capcom aportó un refresco para aplacar esa rabia.

Street Fighter 2 Turbo salió en julio pasado, con 20 Mega de memoria. El game es idéntico al SF 2 Turbo de los arcades. Lo más copado es que podés jugar con los jefes. Por fin podés luchar con Bison, Sagat, Vega y Balrog con tu SNES.

Cuidado con las imitaciones baratas. O sea: atención con la piratería. Desde hace tiempo circulan por ahí unos SF 2 Turbo que son exagerados y tienen defectos de resolución. El game de Capcom es lo máximo. Mucho mejor que el SF 2 normal para SNES y un competidor duro para la versión Champion Edition para Mega. Sin ningún tipo de pavada...

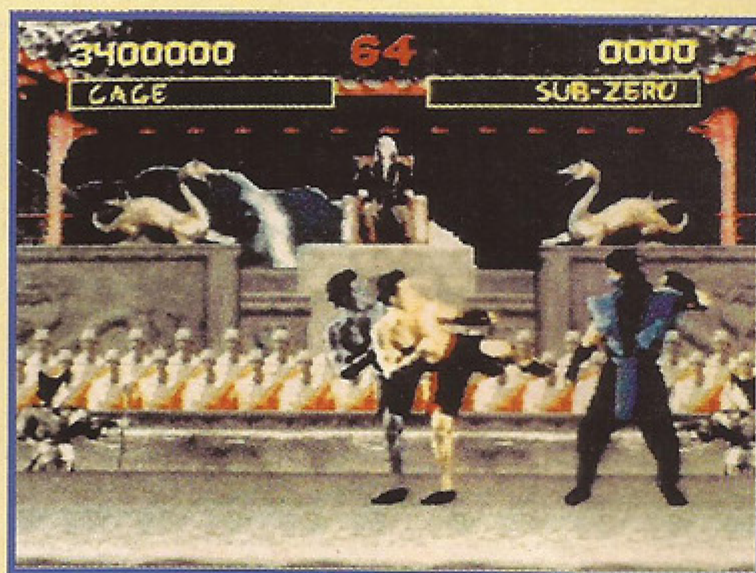


SF 2 Turbo: un clásico más de lucha.

MORTAL KOMBAT

Este fue, con seguridad, el game más esperado del 93 para Super NES. En la revista recibimos unos diez llamados por día preguntando lo mismo para los que aún no despertaron: "¿Salió Mortal Kombat para Super NES?" Muchachos, ésta es la respuesta: la versión de Acclaim del sanguinario arcade salió en setiembre. ¿Entendido?

Mortal Kombat tiene gráficos extraños pero recopados y golpes totalmente bestiales. Quien ya tiene Street Fighter 2 puede encarar este otro juegazo. Sacá a relucir todo tu instinto asesino... y andá a buscarlo.

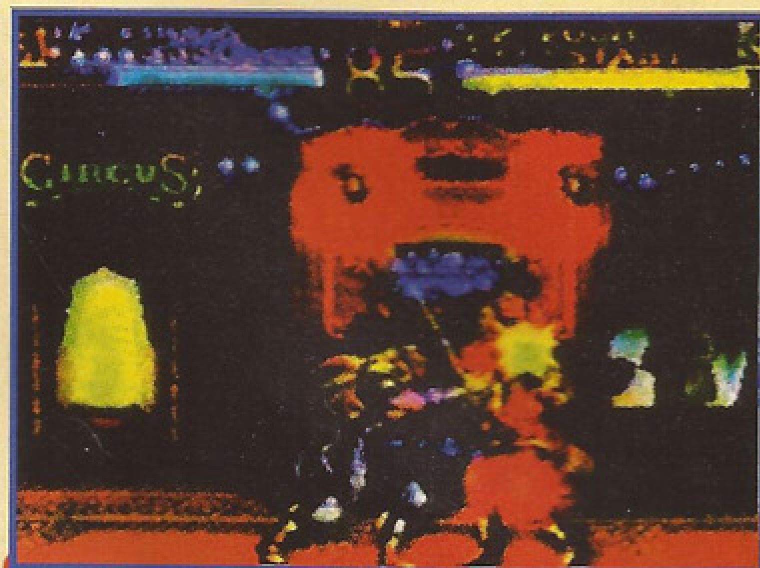


¿Bestial? No, Mortal Kombat es desleal.

WORLD HEROES

El game de SNK que le hizo la cabeza a la muchachada que sigue al Neo-Geo está mudándose al 16 bits de Nintendo. Sunsoft decidió encarar el desafío y lanzó, la versión de World Heroes para SNES.

El game es una masa, con golpes, escenarios y otros detalles muy parecidos al game original para Neo-Geo. ¿Será Sunsoft capaz de hacer también World Heroes 2? ¿Y esa magia de la carabela? Cartas a la redacción.



World Heroes entró derecho a la galería de los grandes games de lucha para SNES.

ART OF FIGHTING

¿Cuál es el verdadero arte de la lucha? SNK intentó demostrar al mundo cómo dar buenas palizas. Art of Fighting fue uno de los dos primeros games de Neo-Geo que impresionó al público. Takara decidió traer Art of Fighting al Super NES. El cartucho, tiene 16 Mega de gráficos recopados.



Robert García protagoniza Art of Fighting.

LOS GAMES MAS ESPERADOS DEL 93

Sin duda el 93 fué un año lleno de novedades y en el que se magnificó aún más el ramo de los videogames. Todas estas novedades marcaron el rumbo del 94, un año que se viene con todo.

PELÉ (Accolade)

Después de Ayrton Senna, le llegó el turno a Pelé para aparecer en los games. Este juego aprovecha la fiebre por el fútbol en los Estados Unidos, país sede de la Copa del 94.



Volvió Pelé. Pero en un game...

CLIFFHANGER (Sony)

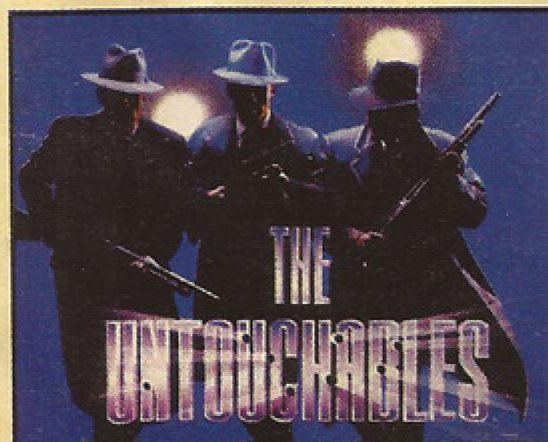
El último film de Sylvester Stallone está en cartucho. Y el resultado quedó re-bueno. Mucha acción y un ritmo loco. Cliffhanger salío junto con Last Action Hero, basado en el último film de Arnold Schwarznegger.



¿Listo para sudar? Vino Cliffhanger.

THE UNTOUCHABLES (Ocean)

La mafia, como en el film "Los Intocables" de Brian De Palma. Acción intensa y muchas maldades. Cuidado: con la policía no se juega. Tiros y más tiros.



Los gráficos no impresionan. Pero vale la diversión. ¡Una buena opción!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Spectrum Holobyte)

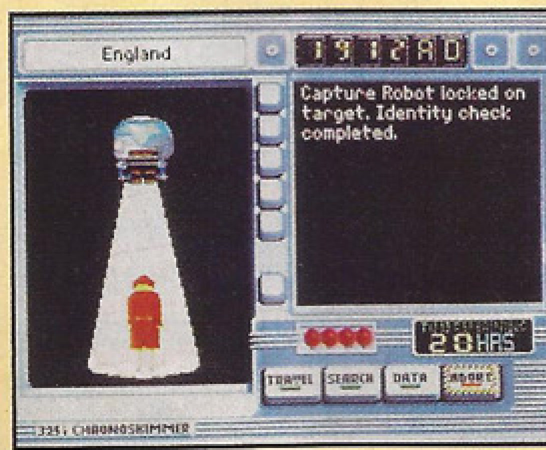
Otra especialista en games para PC que comienza a hacer juegos para videogame. Star Trek tiene todo para apasionar a los fans. ¡Y con gráficos para hacer parar las orejas de Spok!



Star Trek: ficción científica de alto nivel.

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO? (Hi Tech)

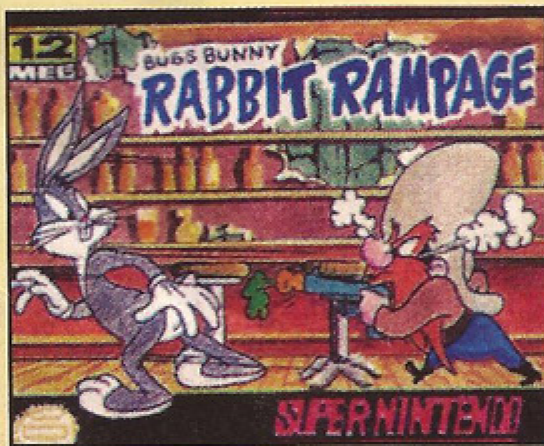
Después de volver locos a los PC-maníacos, Carmen debutó en SNES. Diversión inteligente para los que no tienen miedo a pensar.



Tenés que encontrar a Carmen

RABBIT RAMPAGE (Sunsoft)

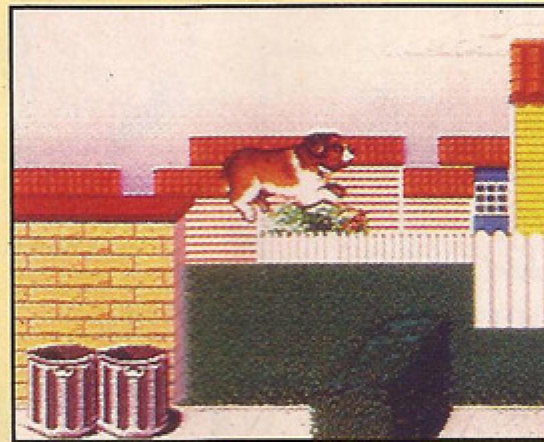
Bugs por primera vez en el SNES. Son 12 Mega de gráficos de dibujo animado y acción intensa.



Sam el Pirata y Bugs: ¿quién ganará?

BEETHOVEN (Hi Tech)

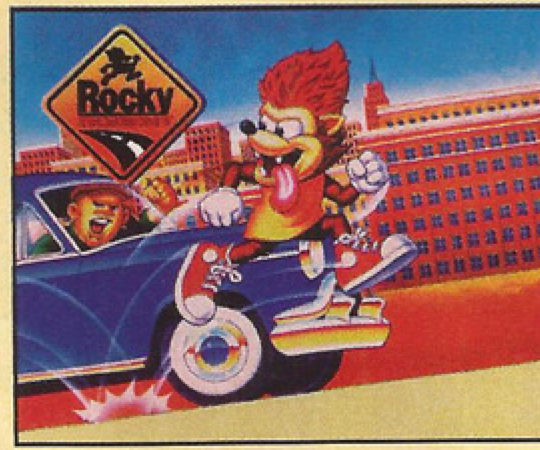
Beethoven es ese perrazo simpático que protagoniza una película del mismo nombre. Acción con buen humor. Saltá entre tachos de basura, escalá tejados y divertite con el mejor amigo del hombre.



¿Grandecito, no? Es Beethoven.

ROCKY RODENT (Irem)

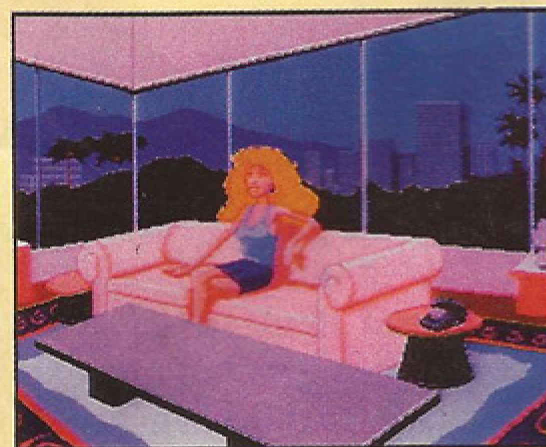
¿Es un hombre, un animal o un cohete? Un poco de los tres. Rocky Rodent es muy divertido. Su cabello se transforma y se pega en las plataformas. Ya podés tener este game, con sus gráficos maravillosos.



Rocky Rodent: un game que deja a muchos con los pelos de punta.

BARBIE (Hi Tech)

¿Recuerdan a la muñeca Barbie? Buenos para que lo sepan el juego no sólo es bonito sino también divertido. Y tiene gráficos alucinantes.



Barbie en su casa millonaria.

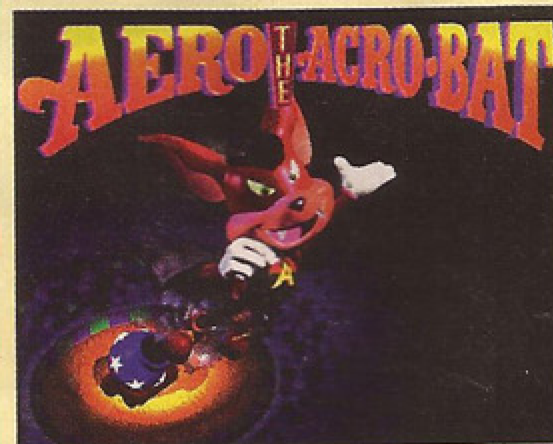
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (LucasArts)

Super Star Wars es uno de los mejores games para SNES de todos los tiempos. Con gráficos geniales, música inolvidable y movimientos 10 puntos, el game es un clásico. Si ya era bueno con 8 Mega, ¿te imaginás con 12?

LucasArts mató con esta continuación, que sigue la historia del segundo episodio del cine. El juego es tan bueno que produce cosquilleos en la mano. Super Empire Strikes Back desde ya, es uno de los mejores de 1993.

AERO THE ACROBAT (Sunsoft)

Sega y Sonic, Nintendo y Mario, Accolade y Bubsy. Todas las softhouses están buscando un símbolo. Aero the Acrobat es la apuesta de Sunsoft. Un chaboncito astuto y con superpoderes. Ah, el game usa el famoso modo 7 del SNES. Buena opción.



Aero the Acrobat es chiquito, pero poderoso. Un personaje muy "cool".

ARCUS ODISSEY (Renovation)

El clásico RPG para Mega ahora para SNES. Elegí entre cuatro guerreros y terminá con la raza de Castomira. Esta versión llegó con 12 Mega y gráficos más detallados. Acción y raciocinio para uno o dos jugadores.



¡Fijate qué gráficos! Una masa al cuadrado. ¡Uau!

ACCION

SUPER BOMBERMAN

Bomberman es un personaje bastante querido por el público de Nintendo y por los pocos que poseen Turbo Dúo, el game en CD de NEC. Es un chaboncito experto en explosivos que revienta todo lo que se le aparece por delante. Inclusive, en esta magnífica versión para SNES, en que un científico loco (¡pobres científicos!) y sus secuaces invadieron y dominaron la isla de los bombermen. Vos, el único bomberman que está libre, tenés que reventar a los enemigos y salvar a tus amigos. El game es divertido y tiene gráficos magníficos.

Seis fases para ganar

Super Bomberman tiene seis fases, cada una dividida en ocho subfases. Son seis jefes para enfrentar, en un laberinto tipo Pac Man, donde debés aniquilar a todos los enemigos de la pantalla para poder empujar el auto. El tiempo es limitado, pero reventá también los obstáculos, para acortar camino y encontrar ítems de sobra. Podés jugar estudiando donde colocar cada bomba y planeando tu trayecto. O divertirte reventando todo, pues los Continues son infinitos.



Jefe de la fase 2 - Mirá qué lindo payasito ...¡Qué lástima! Reventalo y esquivá las estrellitas fatales que te manda.



Jefe de la fase 4 - Empujá este robot con bombas hasta que toque las paredes; allí será electrocutado.



Jefe de la fase 3 - Andá hacia arriba y no economices bombas: todo para salvar a tus amiguitos...

Battle Mode

En este modo del juego, son siempre cuatro bombermen en un laberinto. Vos comandás uno y los otros son guiados por la computadora o por amigos tuyos. Los atacás a todos como en un paintball. Para que puedan jugar cuatro personas, tenés que conectar un adaptador para cuatro joysticks en el Super NES.



En el medio del despiole, está atento para agarrar los ítems antes que los adversarios.

CUIDADO CON LA CALAVERA: PUEDE SER UN ITEM BUENO O MALO

COMANDOS

- A - libera bombas
- B - acciona detonador
- Y - lanza bombas

SUPER BOMBERMAN
Hudson Soft

Acción — 1 a 4 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

ITEMS



Agrega una bomba por ataque



Aumenta el poder de tus bombas



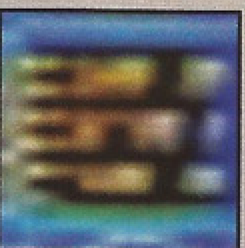
Patear bombas



Invencibilidad temporaria



Bombas con detonador



Atravesar obstáculos



Lanzar bombas



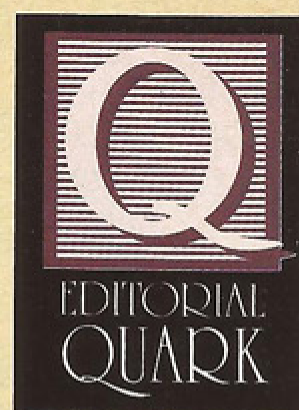
Recupera todo el tiempo gastado de las fases



1 vida extra



Sorpresa



Azcuenaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

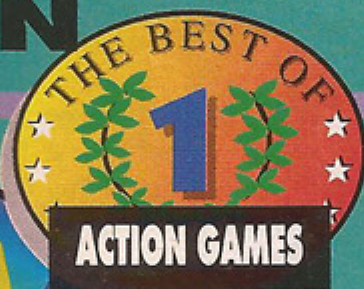
Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1° - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

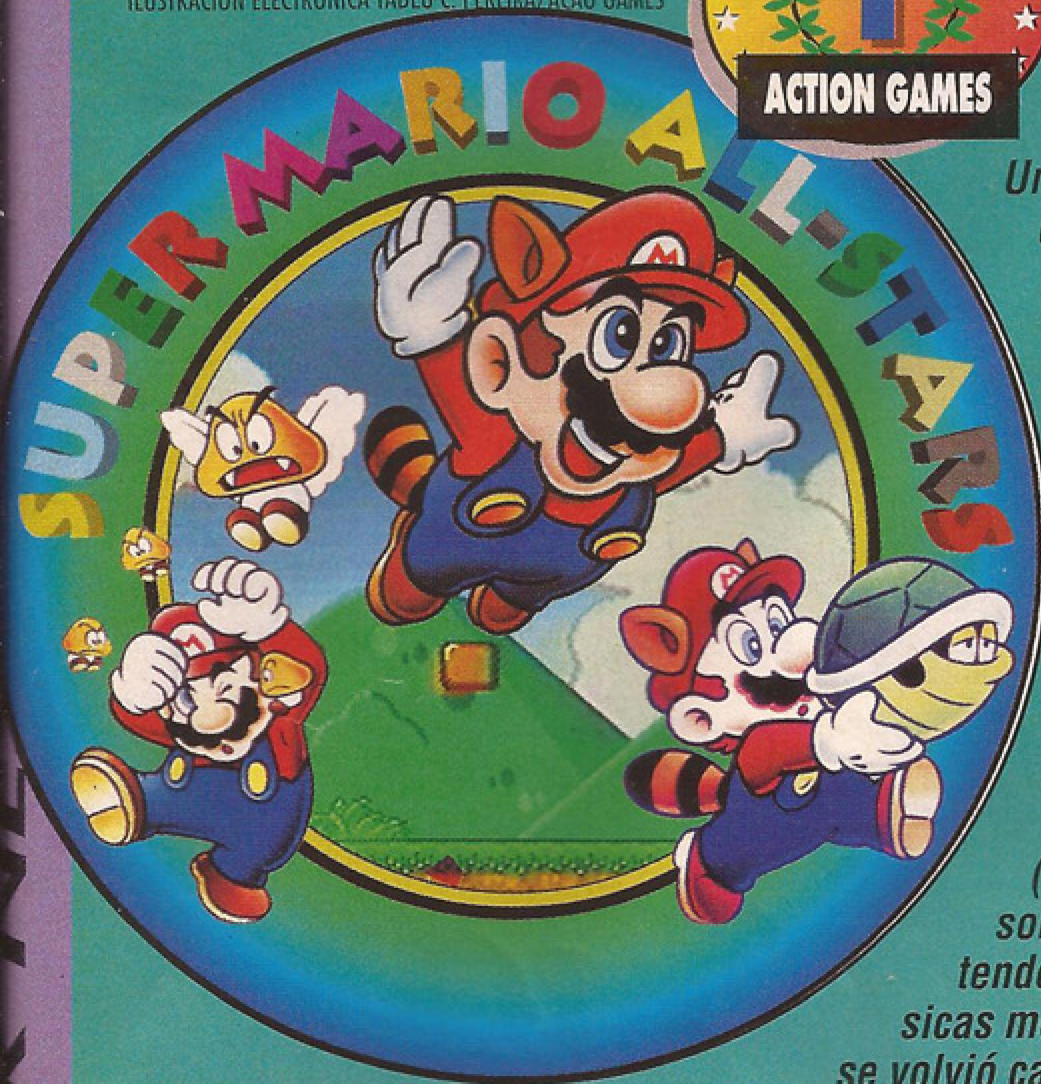
ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **AÇAO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇAO GAMES**

ACTION GAMES
AÑO 2 - Nº 20 - ENERO 1994

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/ACAO GAMES







Uno es poco, dos está bien y tres es demasiado. En lo que respecta a Nintendo, este viejo dicho popular pasó de moda. Después del clásico Super Mario World, llegó el turno de Super Mario All-Stars, un cartucho de 16 Mega que trae para el Super NES los cuatro games del italiano Mario, presentados anteriormente sólo para el Nintendo 8 bits.

La original fórmula 4 en 1 cuenta con Super Mario (85), Super Mario 2 japonés (del 86), Super Mario 2 (88) y Super Mario 3 (88). Los games son igualitos a las versiones para Nintendo 8 bits, pero que con gráficos y músicas mejor elaborados. Lo que ya era bueno se volvió casi perfecto.

Mariomanía

Esta auténtica y pionera colección de games llega para coronar la verdadera fiebre de Mario que recorre el mundo entero. Que Mario es símbolo de Nintendo, todos lo saben. Lo que poca gente conoce es que apareció, por primera vez, en un game en el antiguo Donkey Kong. Y fue sólo después de un rápido pasaje por los arcades que Mario surgió para el Nintendo. Pero todo esto es historia... Explorá todo lo mejor que ofrece este super paquetón. Vas a quedar con callos en los dedos de tanto jugar Super Mario All-Stars, un clásico que vale por cuatro.

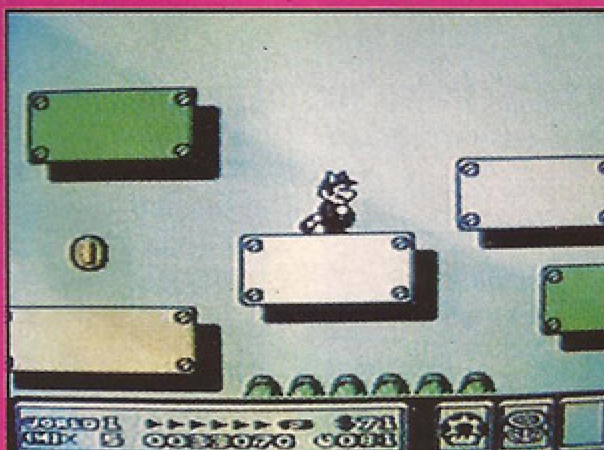
Elegí tu Super Mario. Es en esta pantalla donde seleccionás cuál de los cuatro games vas a jugar. ¡Lo máximo!



Está todo en japonés, pero se puede entender. De arriba a abajo: Continue, Save y Quit.



COMPARA LOS 2


Mario 3 ya era bueno en el Nintendo 8 bits...


...Pero se volvió rebueno en tu Super NES.

DISTINTOS NOMBRES

Algunos games de Super Mario, incluso éste, tienen nombres diferentes en el Japón y en los Estados Unidos.

ESTADOS UNIDOS	JAPON
Super Mario All-Stars	*Super Mario Collection*
Super Mario 2	*Super Mario USA*
The Lost Levels	*Super Mario 2*

Super Mario (1) y Super Mario 3 no cambian de nombre en ninguno de los dos países.

SUPER MARIO (85)

El primer game de la serie. Un clásico que trajo una explosión de gamemanía en el Japón y en los Estados Unidos. Mario y Luigi (en la opción para dos jugadores) enfrentan mil y una aventuras para salvar a la Princesa Toadstool de las manos del terrible Bowser. Para esto basta saltar encima de los enemigos una o dos veces, hasta que queden fuera de combate.

Mil Secretos

Quien quiera salir bien en los juegos de Mario tiene que ser ante todo curioso. Husmear es la palabra clave. Los bloquecitos con signo de interrogación tienen ítems o monedas escondidos. Pero vos tenés que reventar todos los bloquecitos de ladrillos que puedas: algunos revelan sorpresas. Experimentá incluso con dar puñetazos en el aire para descubrir bloques invisibles. Otra cosa que tenés que investigar son los caños: probá entrar en todos (también en los que tienen plantas carnívoras), poniéndote encima de ellos y colocando el Direccional hacia abajo.

ITEMS

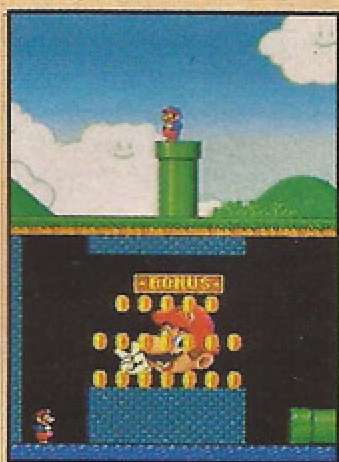
	100 dan una vida
	Gana tiro
	Concede invencibilidad temporaria
	Hace crecer
	Otorga vida extra

COMANDOS

A y B	Salto
X e Y	Suelta los tiros de fuego

MARIO SOLO CONSIGUE REVENTAR BLOQUES DE LADRILLOS CUANDO ESTA GRANDE

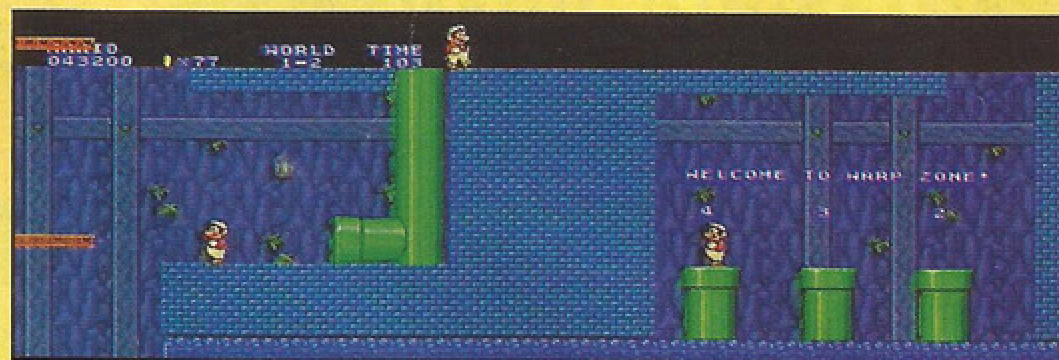
SALTA LO MAS ALTO POSIBLE EN EL MASTIL DE LA BANDERITA, EN EL FINAL DE CADA FASE, PARA GANAR MAS PUNTOS.



Enseguida del cuarto caño del Mundo 1-1, se desarrolla una sala secreta de bonus. Juntá un montón de monedas.

WARP ZONE PARA LA FASE 4

En el Mundo 1-2 se desarrolla una Warp Zone (atajo) genial para que vayas directo al Mundo 2°, 3° ó 4°. El truco es el siguiente: en el final de esta fase, no vayas hacia la salida. Saltá en las plataformas, subí y andá por el techo. ¡Sí, tal como lo estás oyendo! Andá por encima del cartel, allá arriba. Al final de la línea, una linda sorpresa: warp zone. De ahí, sólo tenés que elegir si preferís ir al Mundo 2, 3 ó 4. ¿Rebueno, no? Estudiá el mapa de abajo.

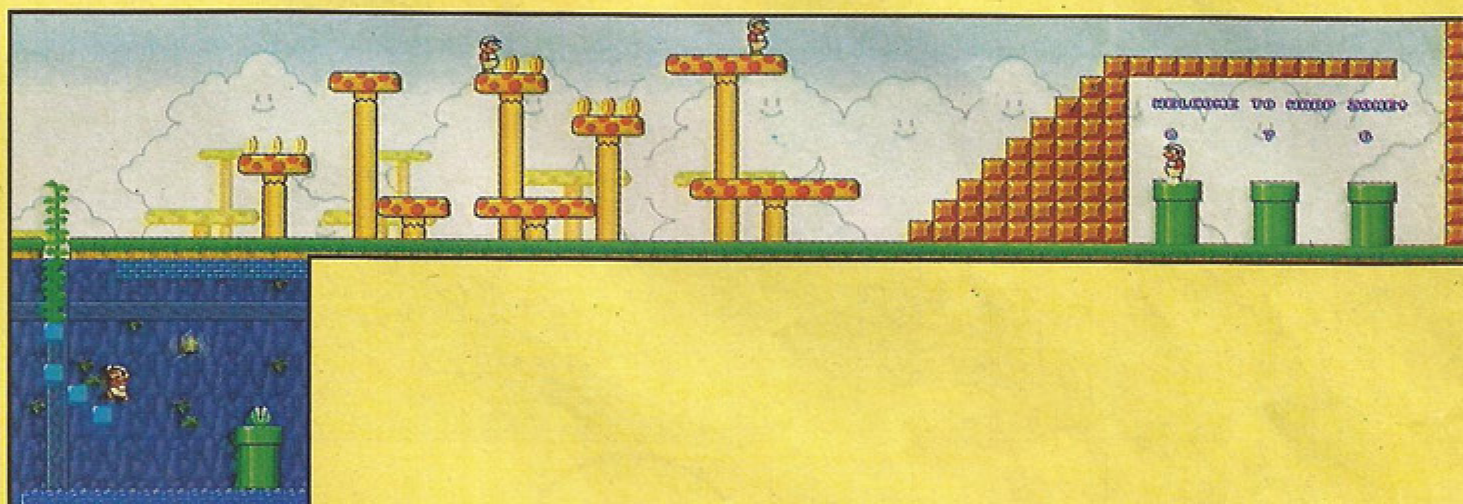




De un inocente bloque de ladrillos de la fase 2-1 sale una planta trepadora que te lleva a un cielo de monedas.

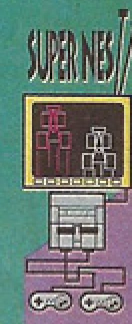
WARP ZONE PARA LA FASE 8

Una Warp Zone en el Mundo 4-2 que te lleva al último Mundo del game. ¿Copado, no? Sólo que, además, es difícil. Fijate: después del primer ascensor, saltá en la dirección de la plataforma. En la primera vez, aparecerá un escalón. Bajá y hacé que aparezca el segundo escalón. Andá hasta allí y saltá hacia la izquierda. Subí por la planta que va hasta el cielo y ...elegí entre los mundos 6, 7 y 8. El mapa de abajo ilustra lo que tenés que hacer. ¡Buena suerte!





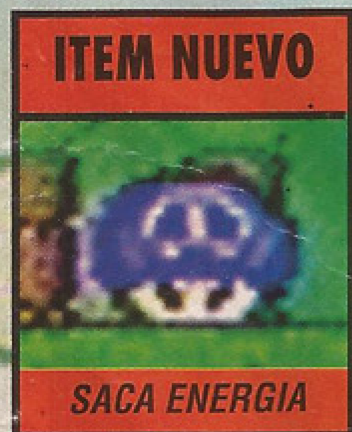
Este es el jefe del Mundo 2-4. El game tiene ocho jefes en total. El esquema para derrotarlos es siempre saltarles sobre la cabeza y alcanzar el hachita.



THE LOST LEVELS (86)

Presentado solamente en el Japón, este game no es más que una versión mucho más complicada de la primera aventura de Super Mario. Las fases son mayores y más difíciles, pero el resto del juego es igualito: los comandos, la forma de eliminar los enemigos, el funcionamiento de los ítems, etc. Jugala cuando ya estés hecho un campeón. Aquí, podés jugar con Mario o Luigi. Por otro lado, no hay opción para dos jugadores.

Esta Warp Zone de la fase 1-2 es de acceso más complicado. Y sólo se puede ir hacia el segundo Mundo. Fijate en el mapa:





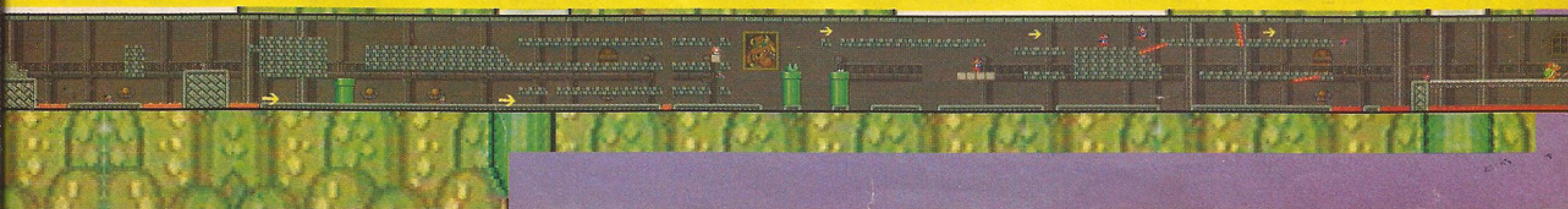
¡Ojo!: un recordatorio: no se pueden matar tortugas dentro del agua, ¿OK?



¡Jornada en las Estrellas pierde! Saltá y volá lejos.

MAPA DE LA FASE 3-4

Fijate en el tamaño de este despiole. Llegar al jefe es una pesadilla. El orden correcto es: por debajo, por debajo, por encima y por encima. Aprendé de memoria la secuencia y probá. Cuidate para no perder muchas vidas.

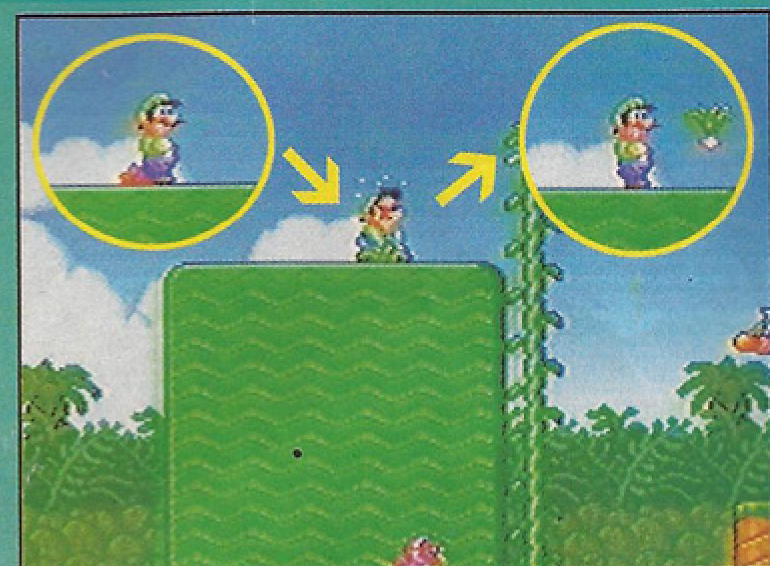


SUPER MARIO 2

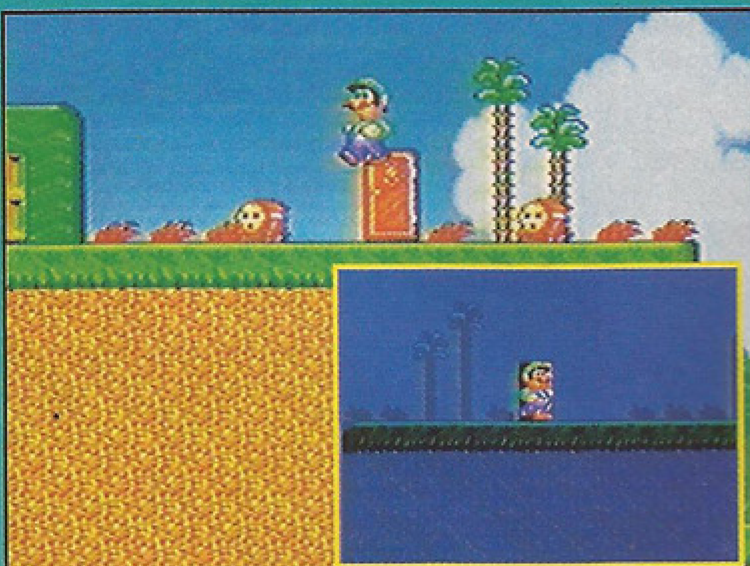
MARIO Y SUS AMIGOS

MARIO - Perfecto para reventar jefes.
LUIGI - Es el mejor. Sus saltos aniquilan.
TOAD - Es el más rápido.
PRINCESS - Vuela como nadie.

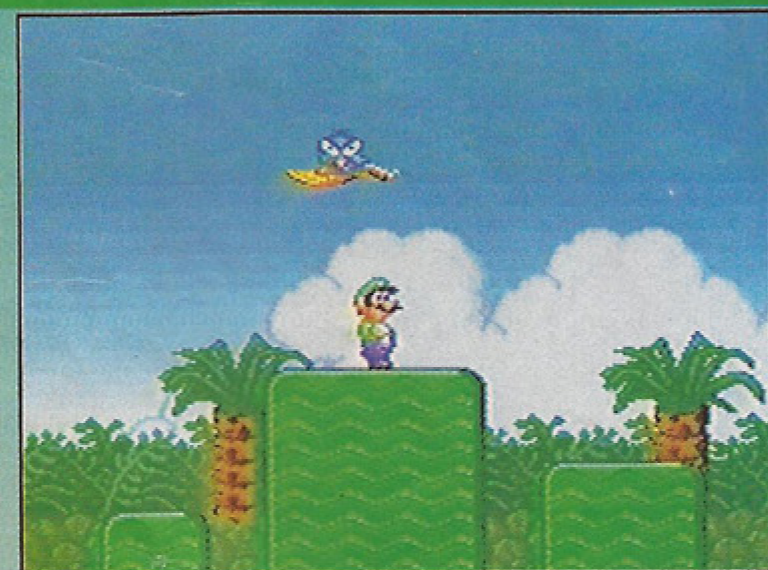
Esta vez, Mario y su barra aparecen en un game totalmente diferente de las otras versiones. Super Mario 2 es lo siguiente: siete mundos extensos, divididos en varias subfases. Es un game superinteligente, lleno de caminos escondidos y situaciones en las que hay que razonar. ¡Investigá todo! El truco ahora es arrancar verduras del suelo y tirárselas al montón de enemigos que aparecen en el largo viaje. O bien agarrar a los oponentes y tirarlos lejos. Y, en lugar de las cañerías de los otros Marios, tenemos, aquí, puertas que dan a lugares copados, llenos de ítems. Pero el juego mantiene los escenarios coloridos, desbordantes de temas infantiles y mundos alegres.



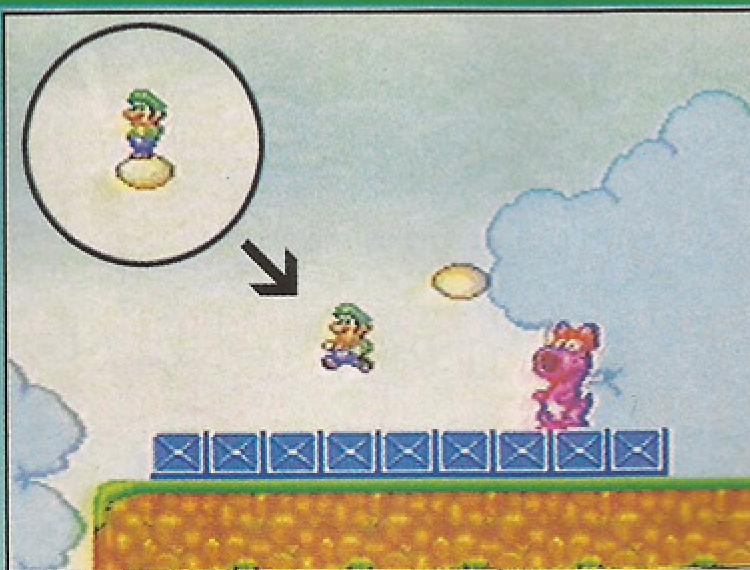
Vas a tener que pasarte todo el juego arrancando plantitas del suelo. Al final, todos los ítems y verduras de ataque están en el subsuelo.



Tirá las pociones al piso y entrá en la puerta que da al otro lado, donde hay ítems a montones, principalmente monedas y honguitos.



En la fase 1-2 saltá encima del tipo en la alfombra voladora y salí de paseo flotando.



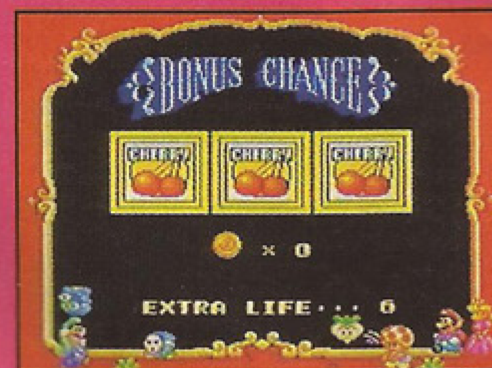
JEFE DE LAS FASES: Saltá encima y agarrá los huevos que Beat Birdo te tira, devolviéndoselos enseguida.

COMANDOS

A o B - salto	 - entrar en puertas
 hasta brillar y A o B - supersalto	 - agacharse
Y o X - correr/arrancar verduras/tomar objetos o enemigos/tirar objetos o enemigos.	**START** - llamar menú/pausa

FASES DE BONUS

En cada fase, vos ganás una Bonus Chance tipo tragamonedas. Apretá B para intentar hacer tres ventanitas iguales. Cada intento te cuesta una moneda y gastás todas las que tengas.

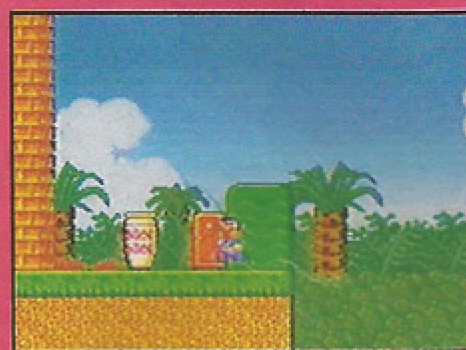


Si acertás tres Cherry, ganás cinco vidas. Si aparecen dos 7, ganás más monedas para gastar en Bonus Chance.

WARP ZONES

Lo más piola es saltar la fase 6, que es la más difícil. Usá las dos primeras Warps sólo para entrar en la fase. De ahí, salvá el game y elegí fase 5 en el Menú. Entrá y tomá la Warp Zone para la fase 7. ¿Genial, no?

DE LA FASE 1-3 A LA FASE 4



Arrojá la poción cerca de este jarrón en el final de la fase y entrá en él por el otro lado de la pantalla.

DE LA FASE 4-2 A LA FASE 6



Entrá en el jarrón cerca de esta ballena y... buen viaje

DE LA FASE 5-3 A LA FASE 7

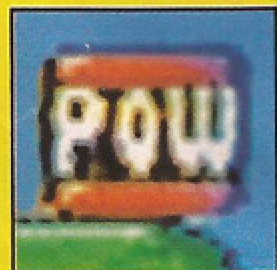


Subí a este barranco y entrá en este vaso por el otro lado de la pantalla.

ITEMS



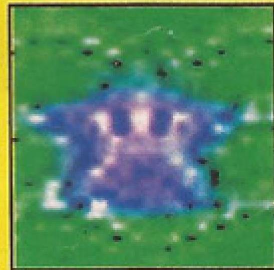
Aumenta un corazón en el life.



Destruye todo en la pantalla.



Cuando es arrojada al piso, abre puerta hacia el lado opuesto de la pantalla.



Invencibilidad temporaria.



Inmoviliza enemigos en la pantalla temporariamente.



Revienta paredes y enemigos.



Vale un intento en la Bonus Chance.

SUPER MARIO 3

Hasta hoy, éste es uno de los mejores juegos producidos por Nintendo. Con 64 fases, repleto de ítems y secretos, es superdivertido y creativo. Usando un poco de astucia y los ítems adecuados, podés saltar fases, acumular decenas de vidas y volverte inmune a los peligros más molestos. Super Mario 3 es, como los otros de este cartucho, un game para investigadores empedernidos. Pero es, de lejos, el mejor de todos.

Un Montón de Items

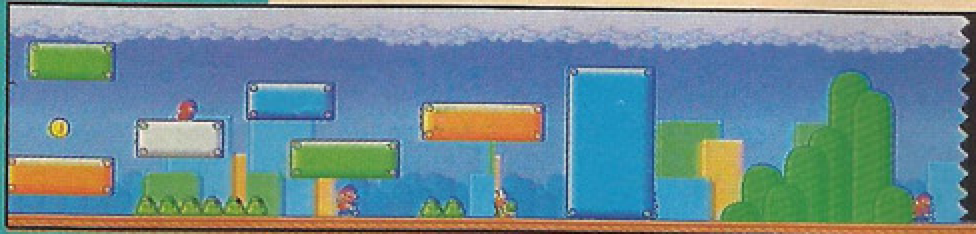
Además de los ítems que aparecen en las versiones 1 y Lost Levels (flor, honguito, etc.), el juego tiene más de una decena de frutitos de la mayor utilidad. A medida que vas juntándolos, quedan guardados en el marcador que aparece en las pantallas de los mapas de cada mundo. Cada vez que comenzás una nueva fase, podés elegir cualquier ítem para volver tu misión más fácil.



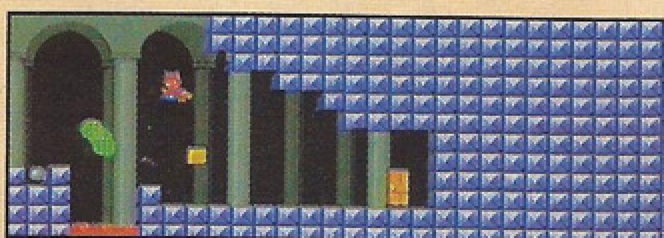
Usá X o Y para llamar a los ítems. Elegí con el Direccional y tomá con A o B.

WARP ZONES

La llave para saltar mundos en este game es la flauta mágica. Fijate dónde encontrar las tres que existen en el juego. Al usarlas, vas a una Warp Zone especial con las entradas para todos los mundos, de 1 a 8. ¡Copado!



PRIMERA FLAUTA - Agachate por algunos segundos en este bloque blanco, en la fase 1-3. Mario caerá del otro lado del escenario y, siguiendo a la derecha, encontrará una salita donde está guardada la flauta.



SEGUNDA FLAUTA - Andá hasta este punto en el castillito del mundo 1. Volando, subí cerca de la pared y andá hacia la derecha. Caerás en una sala donde ganarás la flauta.

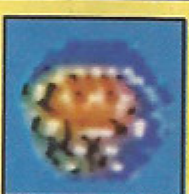


TERCERA FLAUTA - En el mapa del mundo 2, usá el martillo para romper la piedra en el ángulo superior izquierdo. Además, vas a tener que enfrentar tortugas para ganar la 3ª flauta.

COMANDOS

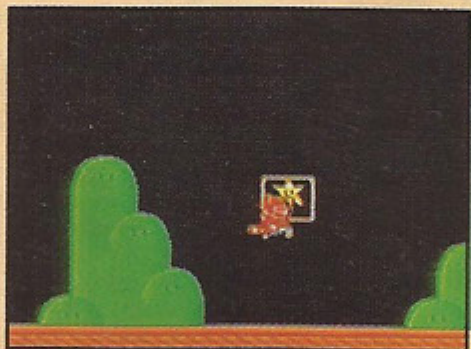
A o B	Para saltar, volar y nadar
X e Y	Para correr, tomar y tirar cosas

ITEMS

	Para volar.
	Transforma bloques en monedas, y viceversa.
	Transporte hacia otros mundos.
	Protege contra los enemigos en tierra.
	Para nadar.
	Protege contra tiros.
	Hace detener el navío del mapa.
	Quiebra piedritas del mapa.
	Adormece las tortugas del mapa.
	Con ella, Mario puede saltar de fase.
	Hace que Mario vuele continuamente.

UN SHOW DE VIDAS EXTRAS

El game da varias oportunidades para que puedas acumular vidas. Aquí están las más simples. Al final de cada fase, Mario debe saltar en el cuadradito donde tres figuras (honguito, estrella y flor) se alternan rápidamente. Si en tres fases consecutivas vos conseguís figuras iguales, ganás entre 2 y 5 vidas extras. Pero errando la secuencia, ganás solamente una vida. Las fases de bonus también son un festín. En una de ellas el objetivo es montar una figura entera a partir de tres pedazos que andan paseando por la pantalla. Montá una estrella y ganá 5 vidas.



Si vos tocás en el cuadradito del final de fase con velocidad total, ganás una estrella con certeza.

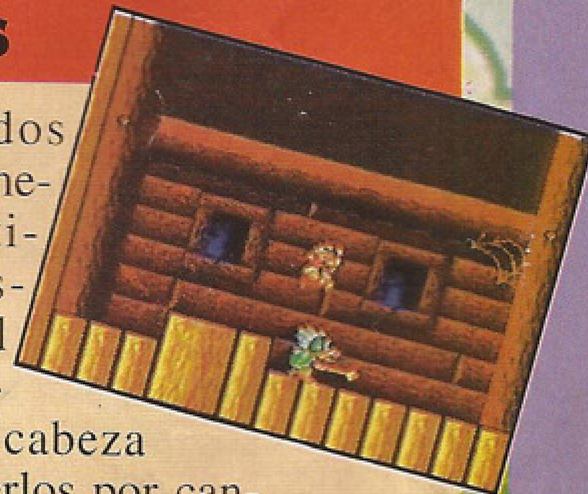


Apretá A cuando la parte de esta figura que vos elegiste esté pasando justo por el medio de la pantalla.



En esta fase de bonus, tratá de formar pares de cartas. Cada par te regala el ítem que está en las cartas.

JEFES



Para todos los jefes (menos el último) el esquema es el mismo: saltarles a la cabeza hasta vencerlos por cansancio.





Y HABIA GENTE QUE PENSABA QUE STREET FIGHTER 2 YA HABIA DADO TODO LO QUE PODIA DAR, QUE HABIA SATURADO A SU PUBLICO, QUE NADIE LO AGUANTABA MAS... PERO CUANDO SALIO LA VERSION TURBO EN JULIO PASADO EN EL JAPON, EL FENOMENO SF2 VOLVIO CON FUERZA TOTAL. CON SUS RESPETABLES 20 MEGA DE MEMORIA, EL CARTUCHO REALIZA TODOS LOS SUEÑOS DE LOS GAMEMANIACOS: JUGAR CON LOS JEFES, AUMENTAR LA VELOCIDAD DE LOS MOVIMIENTOS, DAR HELICOPTEROS EN LO ALTO, USAR GOLPES MAS PODEROSOS... UN DELIRIO. SI SOS UNO DE LOS PRIVILEGIADOS QUE YA PUSO SUS MANOS SOBRE ESTA PRECIOSIDAD, FIJATE COMO HACER LOS MEJORES GOLPES DE LOS PERSONAJES. SI TODAVIA NO TUVISTE ESA SUERTE, DEVORA CADA IMAGEN Y CADA DETALLE PARA ESTAR LISTO CUANDO LLEGUE TU OPORTUNIDAD.

STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING/Capcom

Lucha — 1 ó 2 jugadores
Cartucho japonés — 20 Mega



Dos en Uno

En un solo cartucho, Capcom juntó las versiones Champion Edition y Turbo Hyper Fighting, de los arcades. Para jugar con la primera, elegí el modo normal. Para gozar de la segunda, elegí Turbo. Las dos formas de juego son absolutamente fieles a las versiones para arcade. Jugabilidad, movimiento de los personajes, escenarios, colores... todo igual, sin sacar ni poner. En dos cosas el cartucho consigue ser hasta mejor que el original: en el final de cada lucha, después de que el narrador dice You Win o You Lose, el público del escenario reacciona con burlas o aplausos. Y la velocidad de los personajes llega a ser ligeramente superior a la de las máquinas de fichas. Son detalles pequeños, pero que demuestran todo el cariño que Capcom puso en este juego fantástico.

Más Equilibrio

En la versión World Warrior, estaban el team de los personajes fuertes y el de los más débiles. El luchador Guile, para el que supiera jugar bien, era casi imbatible. Pues una de las novedades del SF2 Turbo, es que, con la inclusión de nuevos movimientos, los personajes se volvieron más equilibrados, principalmente en el modo Turbo. Chun-Li, Dhalsin y Blanka, por ejemplo, son ahora luchadores del mayor respeto y capaces de enfrentar a cualquiera.

Turbo, lo mejor

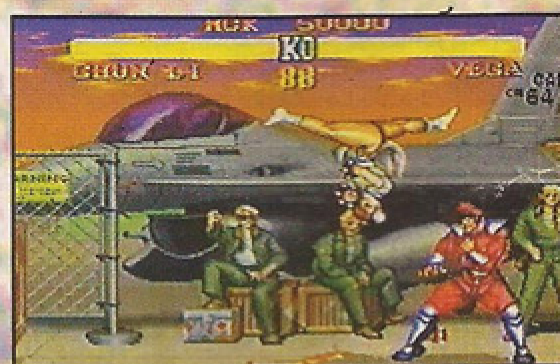
La gran alegría de esta versión es el modo Turbo Hyper Fighting. Para comenzar, podés jugarlo con cuatro velocidades, todas superiores a la normal, que ya es rápida. Una lucha en la velocidad cuatro llega a ser absurda, cosa de Bruce Lee. En el Turbo, Chun-Li gana magia, Dhalsin desaparece y aparece en la pantalla, Ken gira en lo alto ...mil locuras. Bueno, vamos a la acción que es lo que te interesa.



Además de las fases de bonus de los ladrillos y del auto, SF2 Turbo tiene ésta, directamente de los arcades: reventá los barriles para ganar puntos extras.



En la versión World Warrior, Chun-Li era una jugadora muy rápida pero con golpes limitados.



La vestimenta de los personajes está más variada. 3 colores diferentes, correspondiendo a las versiones World Warrior, Turbo y Champion Edition.



En el modo Champion Edition, de la nueva versión, gana el mortífero Balón, salto mortal que termina con rodillazo o patada.



Y en el modo Turbo, la muchacha es copada: tiene hasta magia. La nueva versión dejó a todos los personajes más equilibrados.

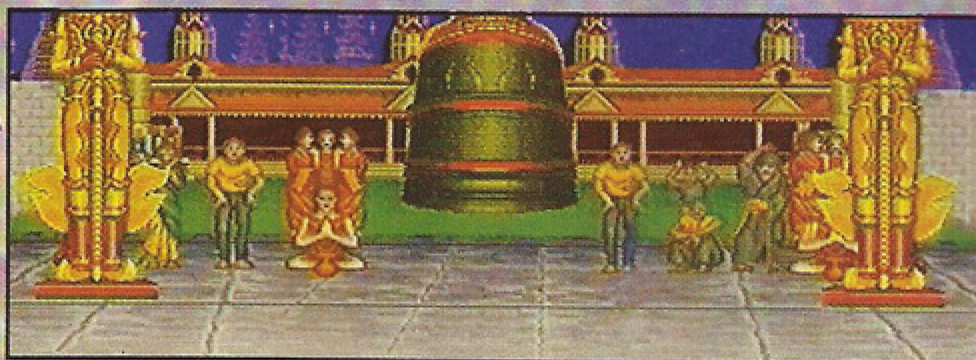
ABREVIATURA DE LOS GOLPES

C	Cualquier puñetazo
PuF	Puñetazo fuerte
PuD	Puñetazo débil
PuM	Puñetazo mediano
CPa	Cualquier patada
PaF	Patada fuerte
PaD	Patada débil
PaM	Patada mediana
2s	Dos segundos

M. BISON



Cruel y sin piedad: este es Mike Bison, el villano del game. Les hizo jugarretas a todo el mundo y todos los personajes quieren derrotarlo. ¡Pero Bison es muy bueno! Se viste de rojo en la versión original. Ahora aparece de verde en la versión Champion y de gris en el modo Turbo. M. Bison se presenta con el nombre Vega en el cartucho japonés.





TORPEDO DE FUEGO - ← 2 s, → + CPa



PISAR LA CABEZA - ↓ 2 s, ↑ + CPa



TIJERA - ← 2 s, → + CPa



LANZAR AL ENEMIGO - cerca del adversario, → + C

VEGA



Vega es un español re-ágil y usa garras parecidas a las del Wolverine. Es el más rápido del game, pero no es muy fuerte. Y pierde sus garras si recibe demasiados golpes. Vega aparece vestido de rojo y azul en la versión original, de verde y amarillo en el modo Turbo y de verde y negro en la versión Champion. En el cartucho japonés aparece con el nombre Balrog.





VOLTERETAS - ← 2 s, → + C



SALTAR DE LA PARED - saltá hacia la pared y accioná →

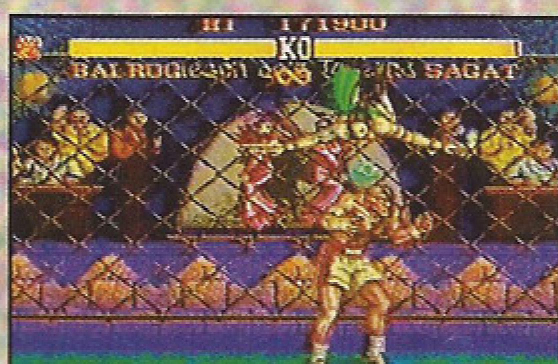


AGARRARSE EN LA REJA O ANGULO - ↓ 2 s, ↑ + CPa



FLICK - PuD+ PuM + PuF 2 s (en el modo Normal - ←, ←)

ATENCION: LOS COMANDOS CON EL DIRECCIONAL FUERON DADOS EN RELACION A LA POSICION EN QUE LOS JUGADORES ESTAN EN LA FOTO.



SALTAR DE LA REJA Y ATACAR CON GARRAS - PuF antes de llegar al enemigo



SALTAR DE LA REJA Y TIRAR ENEMIGO AL SUELO - PuF cerca del enemigo.



ATACAR ENEMIGO EN LO ALTO - ↑, PuF apoyado en el enemigo.

SAGAT

Este tailandés es el principal rival de Ryu. ¿Por qué? ¿Viste la marca que Sagat tiene en el pecho? Es fruto de un hermoso Dragon Punch que Ryu le asestó hace tiempo. Ahora, Sagat se quiere vengar ...el tipo entrenó tanto que llegó a desarrollar un golpe exclusivo, el tiger uppercut, un poco más fuerte que el Dragon Punch de Ryu. Aparece de azul en la versión original. Ahora, viene de calzón gris en el modo Turbo y de rojo en el Champion Edition. Sagat es el único jefe que no cambia de nombre en el cartucho japonés.







TIGER UPPERCUT - →, ↓, ↘ + C



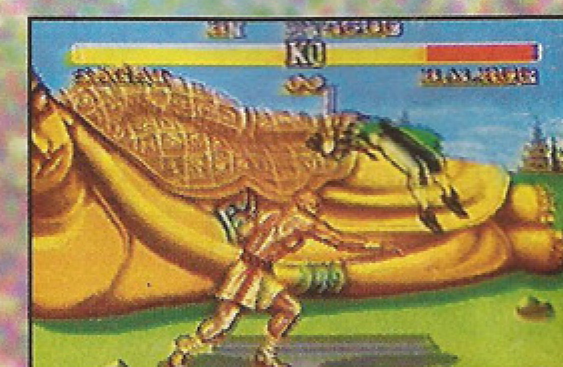
RODILLAZO DOBLE - ↙, ↗ + CPa



MAGIA ALTA - ↓, ↘, → + C



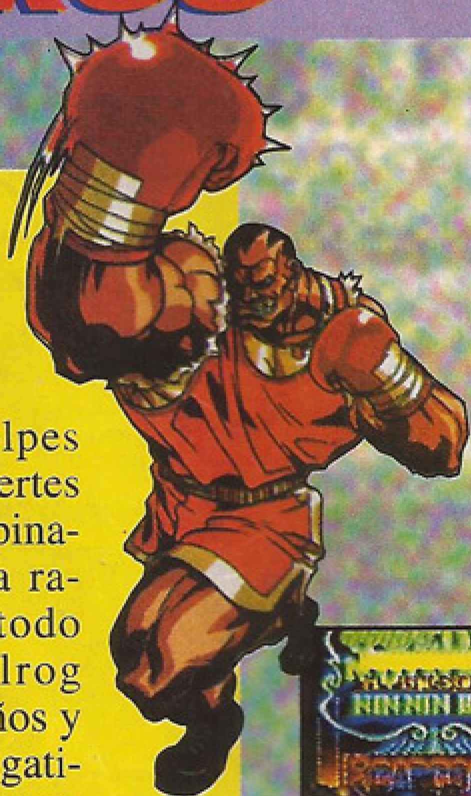
MAGIA BAJA - ↓, ↘, → + CPa

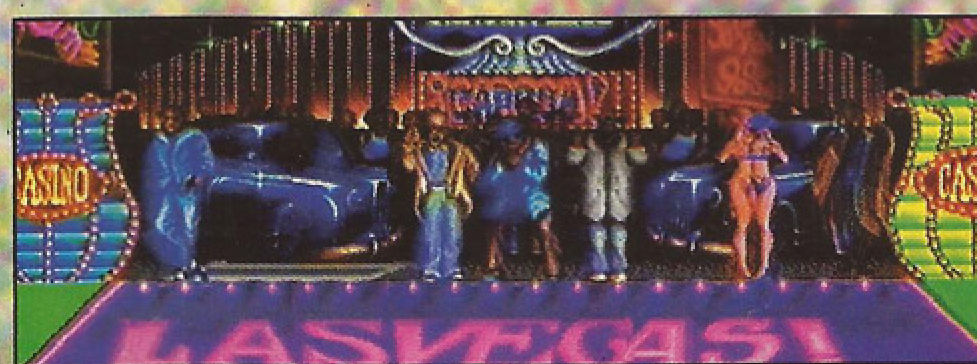


LANZAR ENEMIGO - cerca del adversario → + PuF

BALROG

Balrog es un boxeador peso-pesado al estilo de Mike Tyson. Sus golpes son los más fuertes del game y propinados con mucha rapidez. Como todo pugilista, Balrog sólo usa los puños y es bastante vengativo, pues su meta es hacerle probar sus puños al tipo que le quitó el título de campeón mundial de box, el villano M. Bison. Detalle: Balrog usa ropa azul en la versión original, naranja en la versión Turbo y amarilla en el modo Champion. Aparece con el nombre M. Bison en el cartucho japonés.







DIRECTO - ← 2 s, → + C



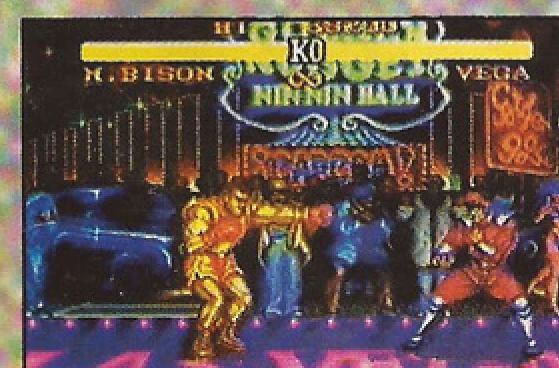
UPPERCUT - ←, →, 2 s + CPa



GIRO CON PUÑETAZO-PuD+PuM+PuF 2s



CABEZAZO - PuF cerca del adversario



JAB - PuD



RODILLAZO - PuD



PUÑETAZO EN LA LINEA DE LA CINTURA - ↓ + PaF

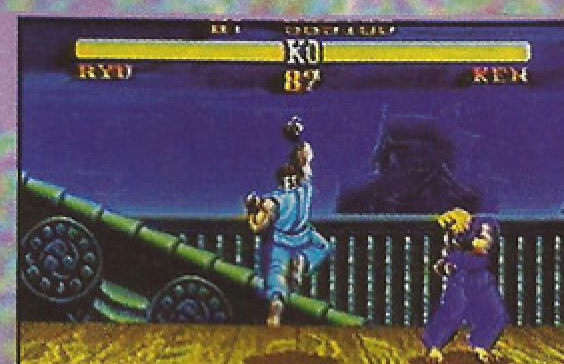
RYU



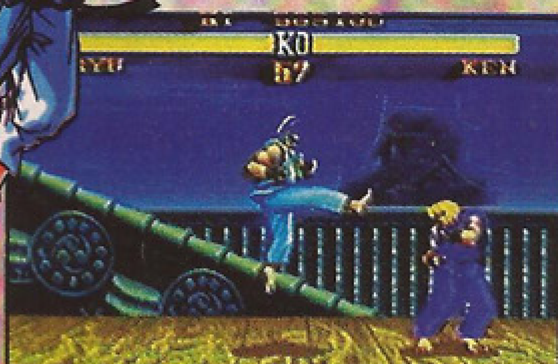
¡UAU! Ryu tomó unas vitaminas y se volvió mucho más fuerte. Su Dragon Punch no barre la pantalla como el de Ken, pero es más devastador. Y la giratoria derriba al adversario en la primera vez que le acierta. Pero un detalle curioso: Ryu cambia de brazo al propinar su puñetazo mediano.

El japonés tiene dos nuevos golpes: una arrasadora giratoria en lo alto y un rodillazo demoledor. Blanco en el original y gris en la Champion Edition, Ryu aparece en gris. Su escenario es un capítulo aparte. Los detalles del cielo son una fiesta para los ojos.





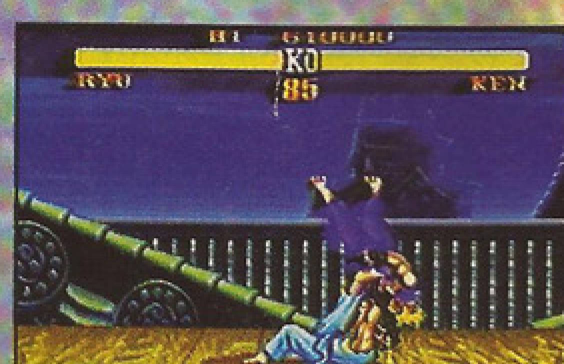
DRAGON PUNCH: →, ↓, ↘ + C



GIRATORIA NORMAL: ↓, ↙, ← + CPa



MAGIA: ↓, ↘, → + C



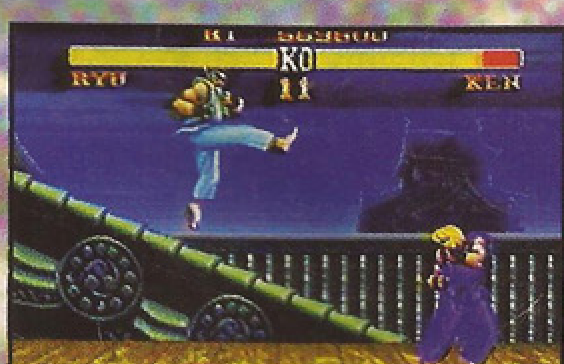
ARROJAR (CON EL PIE): cerca del adversario, apretá → + PuF o PaM



ARROJAR (CON LA MANO): bien cerca, → + PuF o PuM



RODILLAZO: cerca del adversario, PaM



GIRATORIA EN LO ALTO: saltá y reventá con ↓, ↙, ←+ CPa (modo Turbo)

KEN



Si en la versión anterior Ken era gemelo de Ryu, en el nuevo juego éste tiene características diferentes. Apareció un rodillazo inédito, excelente para debilitar al adversario. El desplazamiento lateral de su Dragon Punch es mayor y un solo golpe de éstos (con puñetazo débil) es capaz de derribar a cualquiera. El Hurricane Kick se volvió más rápido y llega a alcanzar al adversario cuatro veces seguidas. En la versión turbo, la giratoria es más alta. Con todo esto, Ken terminó volviéndose uno de los mejores personajes para las luchas. En la versión original aparece con ropa roja, en la Champion viene de gris y, de azul, en el modo Turbo.





DRAGON PUNCH para derribar en la primera: →, ↓, ↘ + PuD



MAGIA, ahora más fuerte: ↓, ↘, → + C



RODILLAZO: llegá al lado y apretá PaM



ARROJAR HACIA ATRAS con giros: llegá al lado y usá PuF



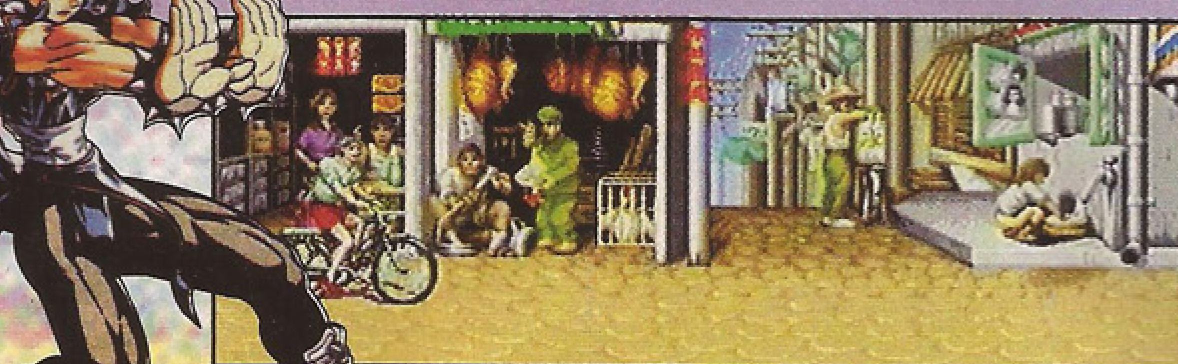
GIRATORIA EN LO ALTO: saltá y apretá ↓, ↙, ←+ CPa (modo Turbo)

CHUN-LI



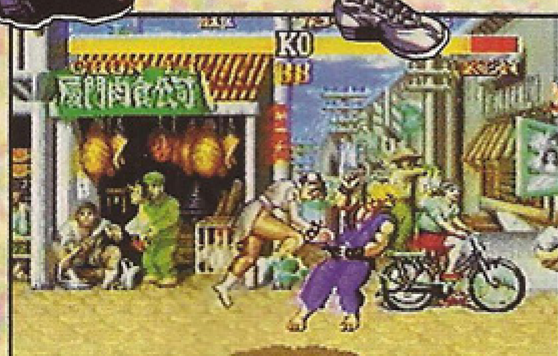
La única mujer luchadora del game está más rápida que antes. En compensación, pierde un poco de fuerza. La chinita Chun-Li ganó cuatro nuevos golpes: magia y Cyclone Kick en lo alto (modo Turbo) y Balón y mortal (Champion Edition). Su patada rápida ahora sale también con patada fuerte. Y la jugada en lo alto es más fácil de hacer.

La Chun-Li original vestía de azul, y la de la versión Champion Edition, de rosa. Ahora, la novedad es poder luchar aquí con una Chun-Li gris. Su escenario no sufrió modificaciones. Todo el poder a las mujeres: Chun-Li usa las piernas como ningún otro luchador.





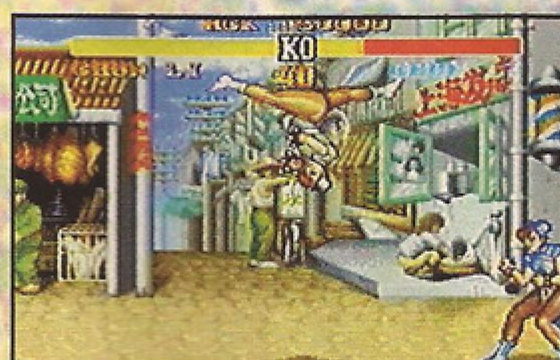
PISOTON EN LA CARA: salto, ↓ + PaM



BALON: caé de rodillas en la nuca del adversario. Llegá bien cerca y apretá PaF



MORTAL: cerquita del enemigo, atacá con PaM



CYCLONE KICK EN LO ALTO: saltá y, arriba, reventá con ↓ 2s, ↑ + CPa (modo Turbo)



PATADA RAPIDA: apretá CPa varias veces seguidas



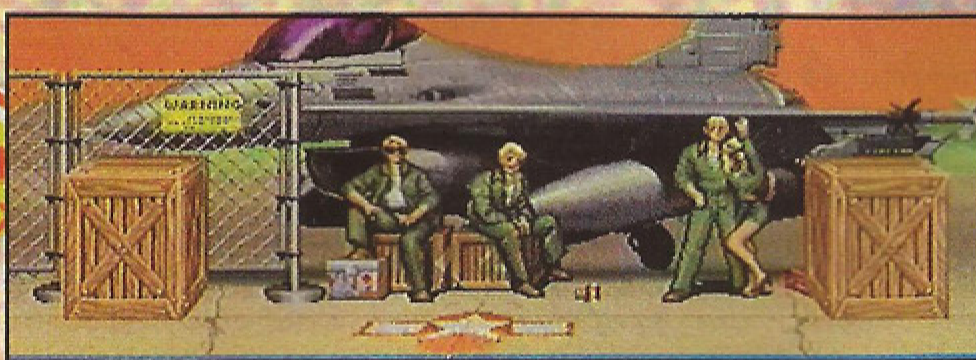
MAGIA: ←, ↙, ↓, ↘, → + C (modo Turbo)

GUILE



Fue el personaje que menos cambió en esta versión. Al final, en la World Warrior ya era fuerte. El famoso cuchillo, con patada fuerte, ahora puede alcanzar al adversario dos veces.

La zancadilla del norteamericano quedó con un alcance un poquito mayor. Consigue agarrar a sus oponentes en lo alto con más facilidad para, después, arrojarlos al piso ...y eso quita energía... En el modo Turbo, la novedad es que el sonic boom demora menos tiempo para salir de la mano de Guile. Colores: original, verde; Champion Edition, marrón; Turbo, azul.





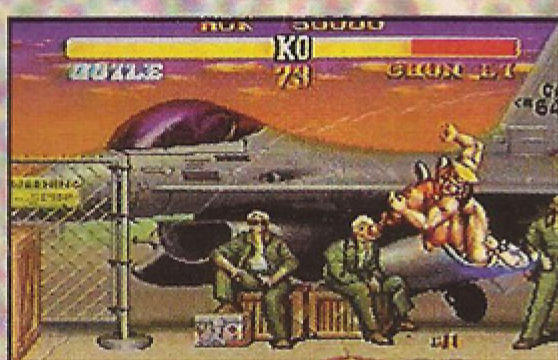
CUCHILLO DOBLE: ↓ 2s, ↑ + PaF



RODILLAZO: → + PaM



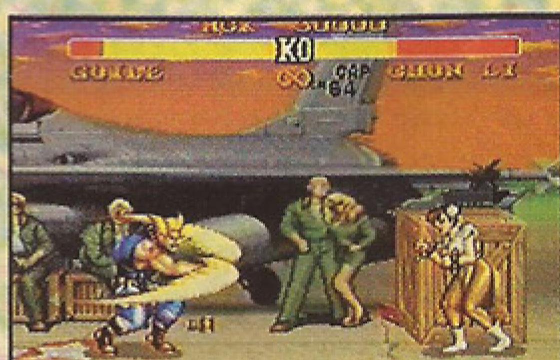
ROMPE-ESPINAZO: tomar al adversario en lo alto y dar ←, PaM o PuF



ARROJAR AL PISO: tomar al adversario arriba y dar ← + PuF o PuM



GANCHO: llegá al lado y apretá PuM



SONIC BOOM ahora sale más rápido: ← 2s, → + C

BLANKA



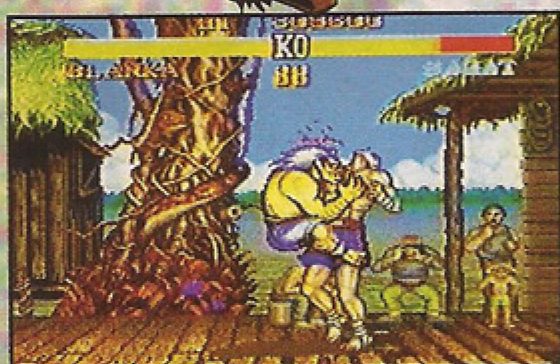


Totalmente salvaje, el brasileño Blanka está mucho más bestial. Sus garras parecen más afiladas y su mordisco quita más energía que antes. El choque mejoró bastante: además de estar más rápido y fácil de accionar, sale con puñetazo fuerte.

Blanka ganó solamente un nuevo golpe. Es la bolita hacia arriba: con ella, volás hacia arriba y caés en la cabeza del enemigo.

Verde en el primer SF2, azul en la Champion Edition, gris es su color más nuevo.

Sólo un reclamo: su voz al ser derrotado es menos salvaje.



MORDISCO: bien de cerca, apretá PuF.



BOLITA: ← 2s, → + C



CHOQUE: PuF varias veces seguidas.

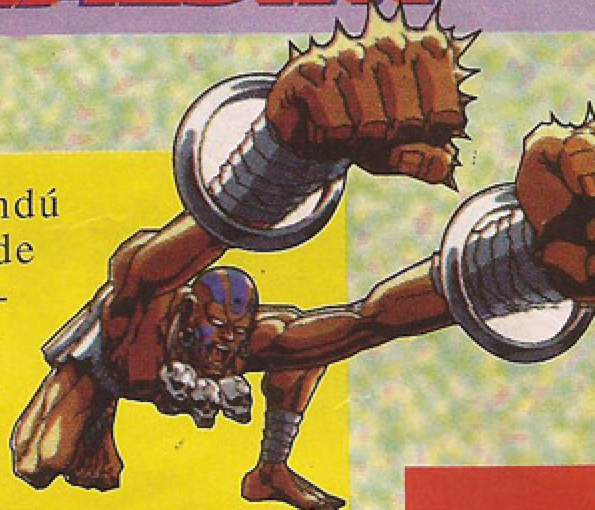


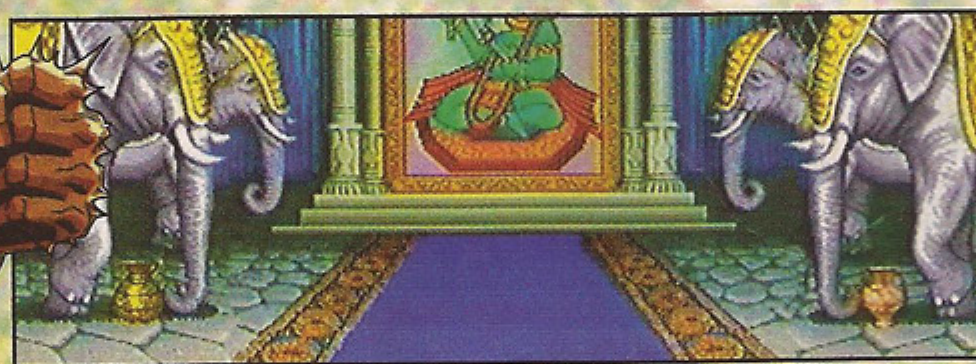
CABEZAZO: cerca, atacá con → + PuM



BOLITA HACIA ARRIBA: ↓ 2s, ↑ + CPa (modo Turbo)

DHALSIM



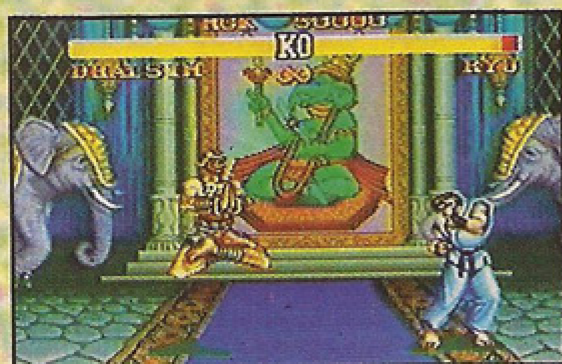


El hindú fue uno de los personajes que más evolucionó en la nueva versión. Para dar sus famosos tornillos, no tenés que esperar que alcance lo alto de la pantalla: un salto a media altura ya es suficiente. DHALSIM ahora grita "yoga" cuando da el coscorrón. Más copada todavía es la nueva magia yoga teleport, que lo hace desaparecer por algunos instantes, y reaparecer en otros puntos de la pantalla. Además de sorprender al adversario, esta táctica (disponible solamente en el modo Turbo) también permite escapar de ataques. Colores: original, marrón; Champion Edition, azul; y Turbo, gris.



TORNILLO CON LOS PIES: ↑, ↓+ PaF

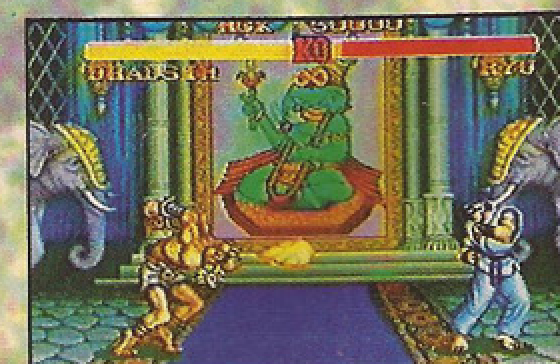
GOLPES SOLO EN EL MODO TURBO



YOGA TELEPORT un poquito hacia adelante de donde estaba: ←, ↓, ↙ + PuD + PaF + PuM



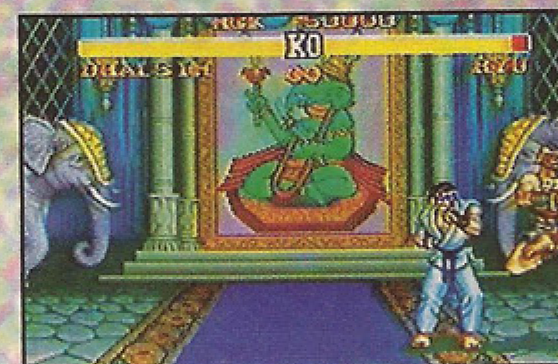
YOGA TELEPORT hacia atrás del adversario, bien alejado: →, ↓, ↘, PuM + PaF + PuD



YOGA FIRE: ↓, ↘, → + C



YOGA TELEPORT hacia el medio de la pantalla: ←, ↓, ↙ + PuM + PuD + PuF



YOGA TELEPORT hacia atrás del adversario: →, ↓, ↘ + PuF + PuD + PaM



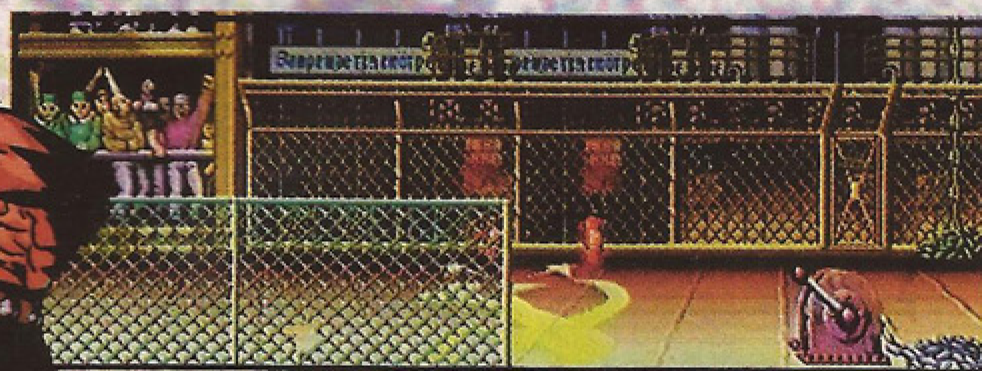
YOGA FLAME: ←, ↙, ↓, ↘, →+ C

ZANGIEF

El ruso grandulón está un poquito más rápido, pero sigue siendo lerdo. Su salto va más alto y algunos golpes mejoraron. El giro ya puede hacerse andando. O sea: le resulta más fácil librarse de las magias molestas de los adversarios. La enterrada al estilo de Guile aumenta su lista de golpes copados.

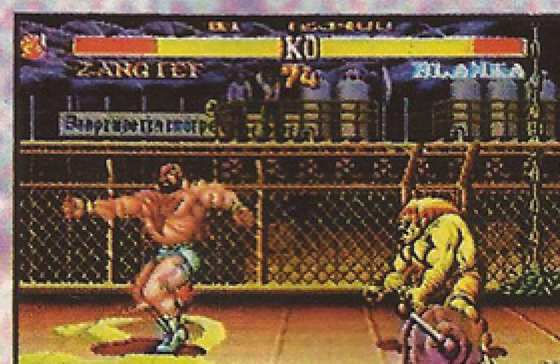
El único golpe nuevo de Zangief es un giro rápido para escapar de las zancadillas. El pilón triple todavía es el ataque más bestial y continúa siendo difícil de ejecutar. Rojo en el primer SF2 y verde en la Champion Edition, Zangief se vuelve azul en el modo Turbo.



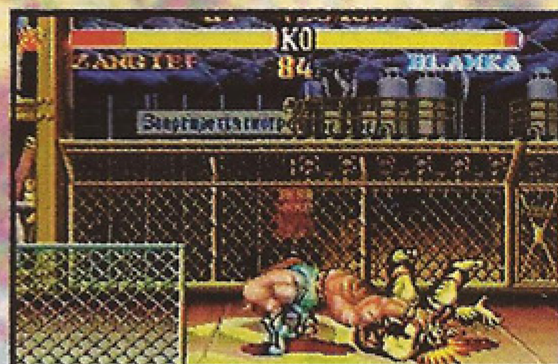




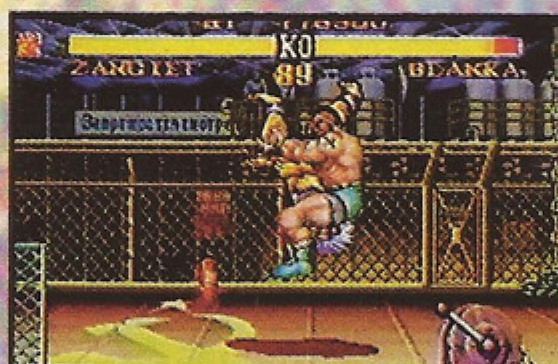
PECHAZO: ↑, ↓ + PuF.



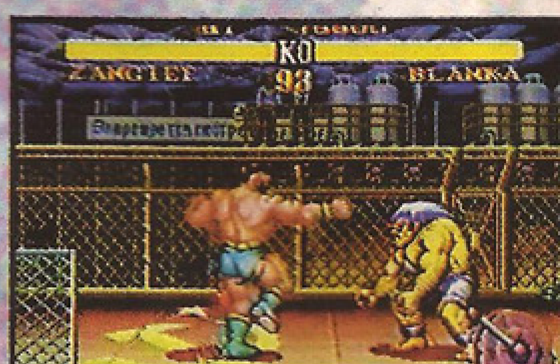
GIRO LENTO: es un giro de brazos largo y lento que evita magias. Basta apretar dos botones de puñetazo al mismo tiempo.



ENTERRADA: herencia de Guile. Cerquita del enemigo, apretá → + PaM.



PILON TRIPLE: ¡dedos para qué te quiero! Buena suerte: →, ↘, ↓ , ↙, ←, ↖, ↑ , ↗, → + C.

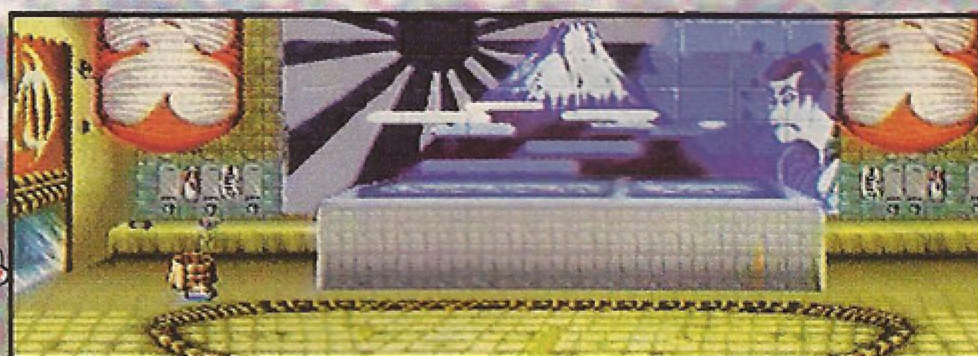


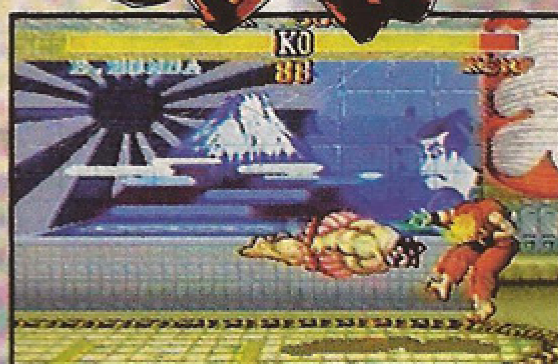
GIRO RÁPIDO: corto y rápido. Apretá dos botones de puñetazo de una sola vez (modo Turbo).

E. HONDA

El luchador de sumo ya no era de los más ágiles, y su velocidad continúa siendo la misma en la nueva versión. En compensación, ganó nuevos recursos. Ahora, puede dar golpes rápidos y andar al mismo tiempo. Su torpedo es capaz de derribar. Honda tiene también un doloroso rodillazo y un manotazo inédito. La novedad en el modo Turbo es una especie de vuelo, en el que el personaje se arroja de pecho y brazos abiertos encima de su víctima, cayendo sentado. Un golpe de peso. Colores: original, azul; Champion Edition, rosa; Turbo, rojo.







TORPEDO: ← 2s, → + C



RODILLAZO: llegá al lado y apretá CFo



VUELO: ↓ 2s, ↑ + CPa (modo Turbo).



MANOTAZOS RAPIDOS mientras anda: C, varias veces seguidas + ←.



KARATE: ↑ , PuM o PuD

CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

ACTION GAMES

30% de Descuento

EN REVISTAS ATRASADAS Y REMERAS UP, PLAY IT!

Oferta válida hasta el 30 de marzo de 1994 o hasta agotar stock.

Azcuénaga 24, 2° piso, of. 4 - Tel. 951-6239

NVC

Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV

Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368

S & M COMPUTACION

10 % en cartuchos
5% en Consolas
Family y Sega.

Av. Beiró 3490 - Devoto
503-8256

JUEGOMANIA

Cartuchos
Genesis, Mega
y Super Nintendo
10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 19 Galería Dufau

JUGUETERIA MIKIS

15% EN TODOS LOS CARTUCHOS

Av. San Martín 2697/99
Caseros - Pcia. de Buenos Aires
750-1897

FREE GAME VIDEOJUEGOS

10 % en venta
de Consolas
y Cartuchos

Av. Emilio Castro 7177
- Liniers -

Floppi Games

TODOS
LOS CARTUCHOS
15%
DE DESCUENTO

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO COMPUTACION

10% de descuento
en TODA LA LINEA
DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S

10%
DE DESCUENTO
EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
393-5223

MARCONI HOGAR

20% EN FAMILY, SEGA Y SUPER NES

MARCONI 643- AVELLANEDA
TEL. 201-3942

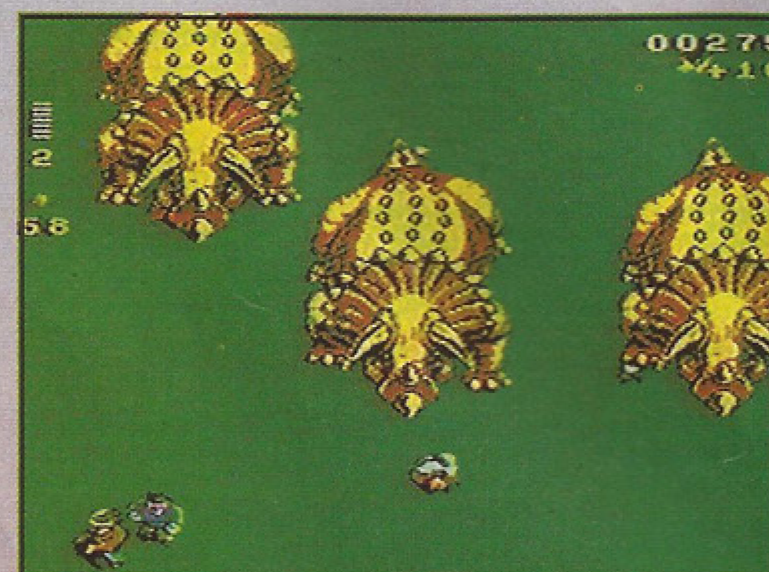
JURASSIC PARK / Ocean	
Aventura	1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

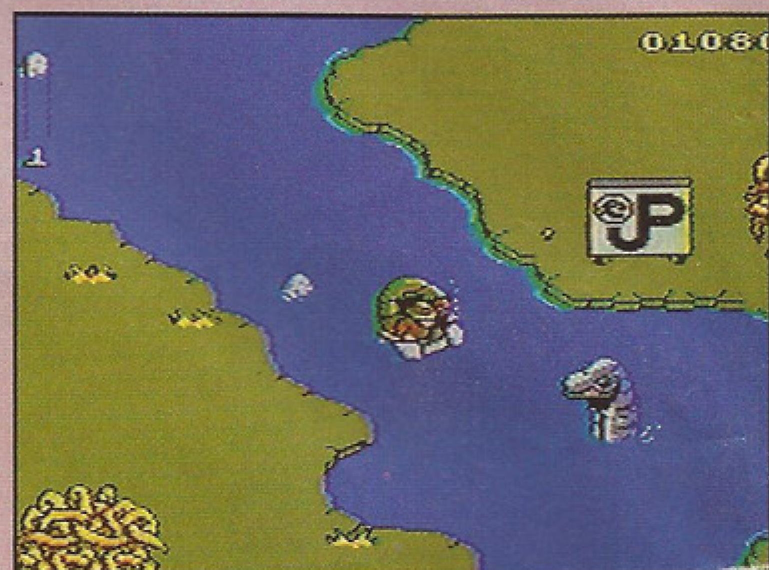
ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/ ACAO GAMES



El game de los dinosaurios hambrientos ya está apareciendo para una consola de 16 bits. Pero, quien salió ganando fuiste vos, jugador del Nintendo 8 Bits: la versión para NES fue la primera en salir y apareció en los comercios un tiempo antes. Y Jurassic Park para NES está muy bueno. Los gráficos son apenas correctos, sin nada extra como regalo para la vista. Pero las músicas y el desafío están por encima del promedio de los cartuchos que salen para esta consola. Vale la pena probarlo.



¡Uau! Este desfile de triceratops caras-pintadas funciona como jefe de fase. No los toques y no dejes que pisen a tu amiguito.



Dando un paseo en barquito por este río, juntá todos los huevitos de dinosaurio y ganá una vida extra.

Diferente de la Película

Para conseguir esto, el equipo de Ocean decidió hacer un game un poco diferente de la historia de las pantallas, usando solamente algunos elementos del film. ¡Y salió rebueno! Vos no jugás sabiendo de memoria qué va a pasar todo el tiempo.

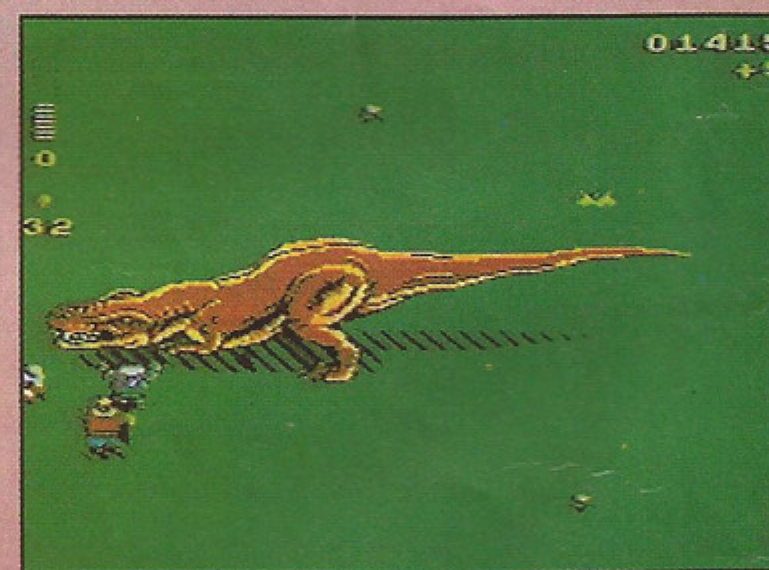
En la historia del game, estás en la misma isla que fue tomada por los dinosaurios por culpa de la incompetencia de la empresa que estaba creando un parque para visita de los turistas. Tu misión es reventar a los bichos, rescatar a la gente antes de que sea devorada y juntar todos los huevos de los reptiles más grandulones.

Dentro de los Criaderos

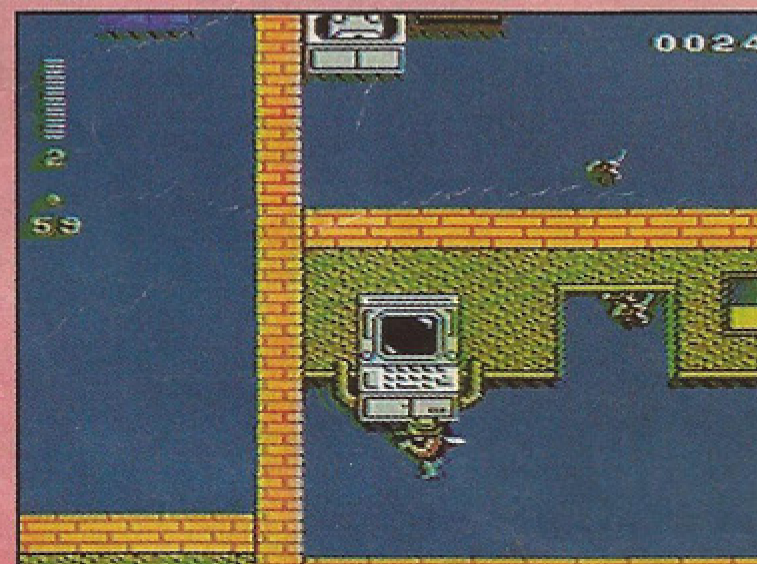
Cada fase de Jurassic corresponde a un criadero de dinosaurios. Primero, tenés que encontrar todos los huevos de la fase. Es mejor juntar que destruir los huevos, porque así vos economizás municiones. Si lo lográs, tenés que conseguir la tarjeta magnética que abre el portón de salida y colocarlo en el terminal correcto de la computadora: puede haber varios en una fase, pero sólo uno es el que abre, ¿OK?



Las rejas que están en el techo de las casas liberan fuertes descargas eléctricas en cualquier paquete que se apoye en ellas. ¡Cuidado!



El jefe de la fase 2 es un tiranosaurio furioso. Esquivá para todos lados y tirá cuando el bicho esté con el hocico en el suelo.

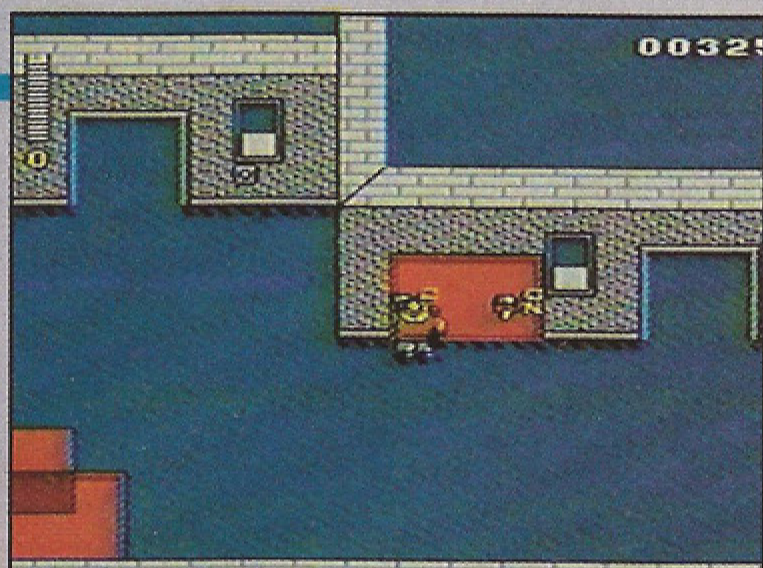


Entrá en la segunda casa y buscá esta computadora para poder comenzar la etapa siguiente.

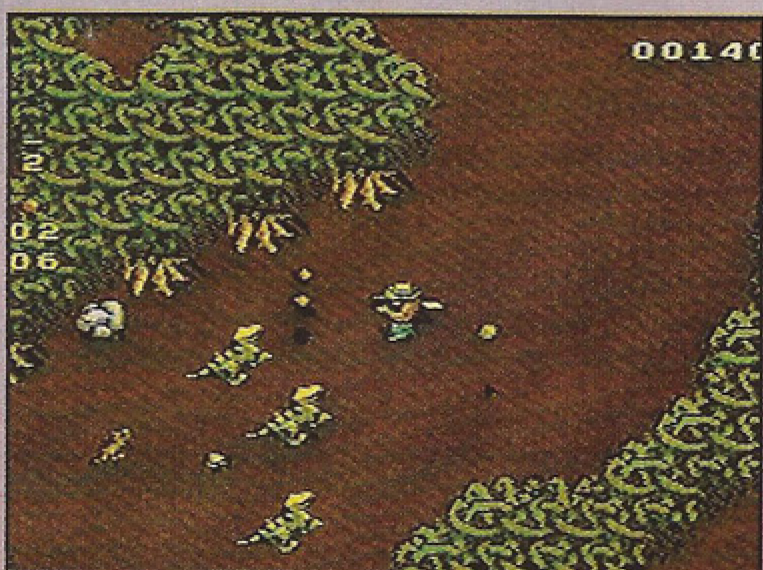


Bajá derecho y, al final, girá a la izquierda y subí por debajo de las plantas: vas a encontrar el huevo más escondido de esta etapa.

ESTA ATENTO AL ULTIMO NUMERO DEL ANGULO SUPERIOR DERECHO. INDICA CUANTOS HUEVOS TE FALTAN JUNTAR O DESTRUIR.



En la fase 3, conectá todas las llaves, dejándolas en ON. Después, encontrá la tarjeta y abrí.



Los velociraptores son los dinosaurios más petisitos pero los más peligrosos, porque atacan en grupos, son ágiles y quitan más energía.

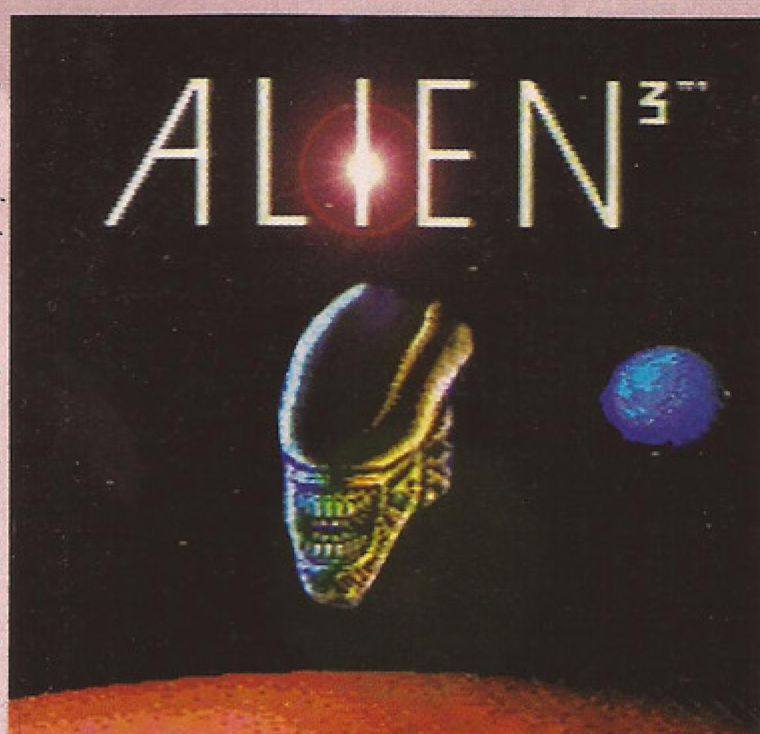
ITEMS

Podés acumular ítems tanto al reventar dinosaurios como al revisar los lugares.	dispara tiros verdes, los más fuertes.
? da invencibilidad temporaria, más energía o una bomba que quita la mitad de la energía.	dispara tiros amarillos, los más débiles.
Conectalo al computador correcto para pasar de etapa.	dispara tiros grises de potencia media.
dispara tiros rojos, los mejores para largas distancias.	dispara tiros azules, casi iguales a los grises.

COMANDOS

A	saltar o remar
B	tirar
SELECT	cambiar el color de los tiros
↑	entrar en puertas

AL CONTRARIO DE LA VERSION PARA MEGA, EN ESTA VERSION VOS NO PODES JUGAR COMO VELOCIRAPTOR.



ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

ALIEN 3 / Probe

Acción — 1 jugador



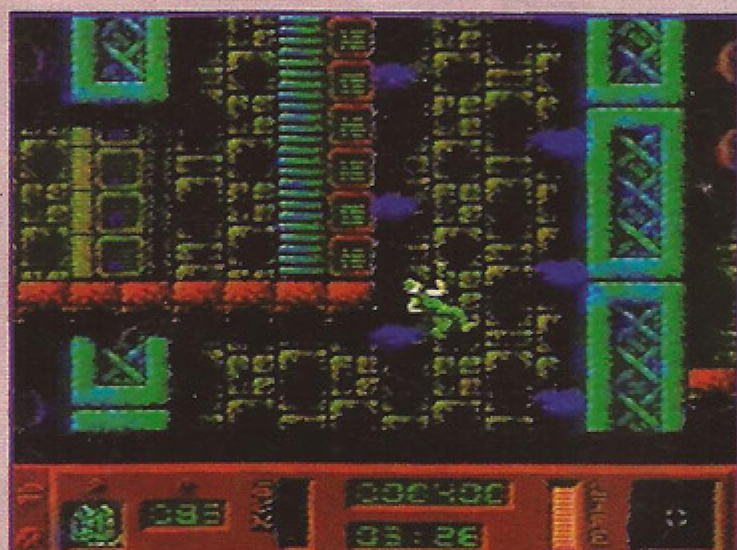



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

La teniente Ellen Ripley necesitó tres películas para exterminar con la raza de los aliens, los asquerosos alienígenas que reventaron las taquillas de los cines esparcidos por todo el mundo. Y el game de Alien 3 para NES no es menos difícil: cuesta mucho llegar hasta el final. Y el juego está recopado. Dentro de los límites del universo de 8 bits, los gráficos y el sonido de Alien 3 se pasan. El desafío es brutal, como en las otras versiones. El tema es salvar a los habitantes de la colonia penal de Fury 161, que está plagada de estos bichos babosos. En las misiones de rescate, el objetivo es encontrar a cada uno de los detenidos antes de que mueran. A cada dos misiones de rescate, vos luchás cara a cara con aliens grandulones. Bien, encarnate en la heroína calva y acordate que tenés el reloj en contra. En Alien 3 no existen passwords. Por lo tanto, ahorrá la mayor cantidad de Continues, ¿OK?

LABERINTOS

Las fases del juego son laberintos complicados. Tienen varios pisos, escaleras, ascensores y rinconcitos muy bien escondidos. Cada fase tiene un determinado número de prisioneros para salvar y límite de tiempo. En el medio de la carrera, mandale tiros a todos lo que sean aliens. Sólo después de rescatar a todos los prisioneros, se abrirá la salida. Pero no sueñes con que va a haber un cartel o flechita amiga para ayudarte a salir.



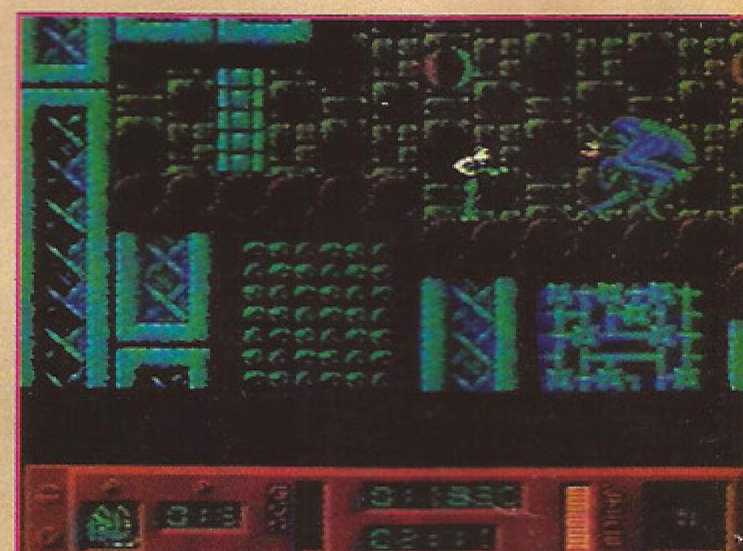
Saltá de plataforma en plataforma, pero tené cuidado con las caídas. Disminuyen tu energía y perdés mucho tiempo.



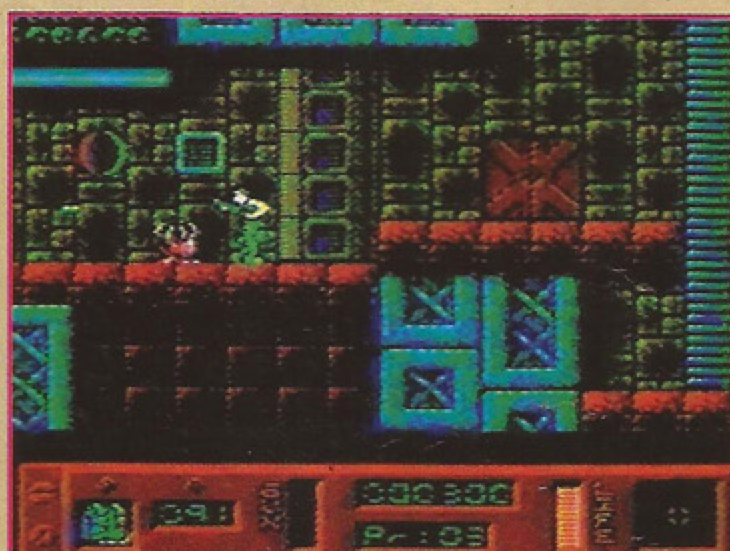
Ojo atento al radar que está en el lado inferior derecho de la pantalla. Los puntos brillantes te muestran la posición de los aliens.

GUIA DE LAS 8 FASES

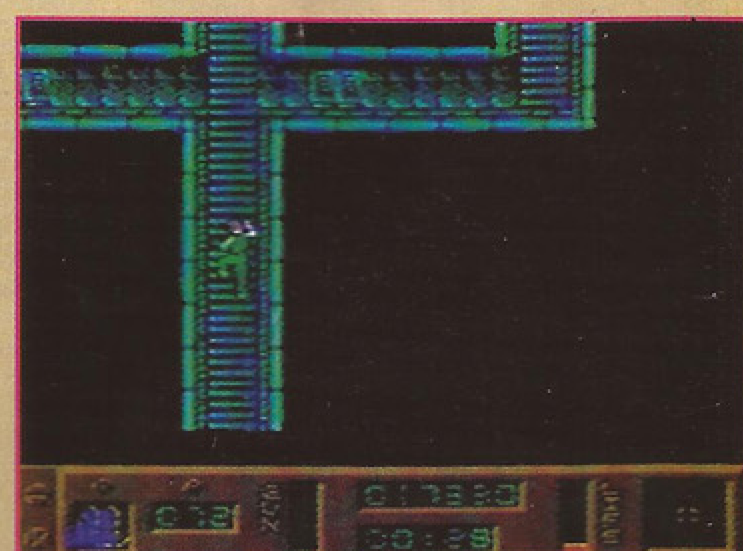
Estudiá los lugares donde están escondidos los rehenes, salidas e ítems. Detalle: si el tiempo se termina y no lograste juntar a todos los prisioneros, el juego te muestra rápidamente dónde están los que se quedaron atrás. Memorizalos para la próxima tentativa.



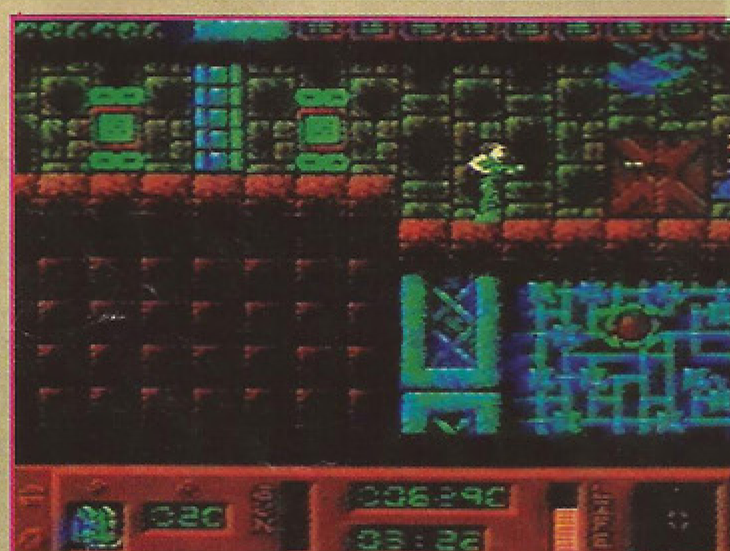
JEFE 1 - Quedate en el primer o segundo escalón y tirá cada vez que aparezca este alien. Pero cuidado con la lluvia de proyectiles.



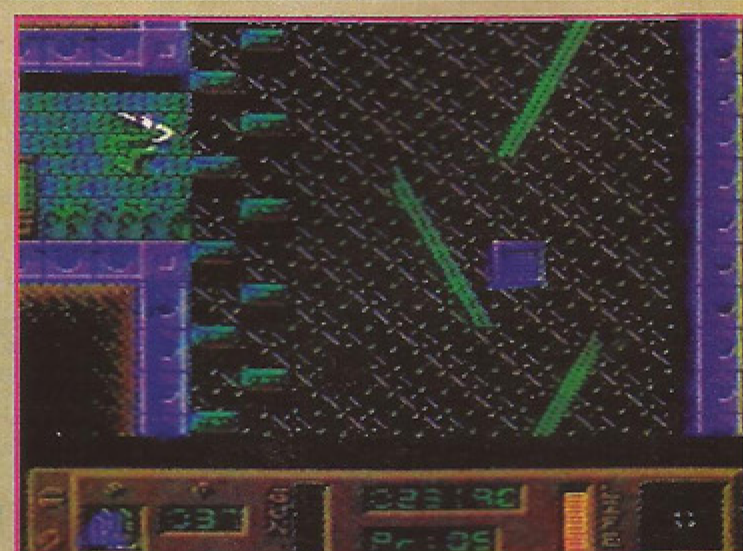
FASE 1 - Hay nidos de aliencitos. ¡Meteles tiros, si no fuiste!



FASE 3 - ¡Epa! ¡Llamen a un plomero! La salida de esta fase está en el final de algún caño de esta enorme tubería.



FASE 2 - Estos aliens ubicados en el techo son muy malvados. Esperá a que los idiotas bajen y hacelos picadillo.



FASE 4 - Bajá en esta plataforma y entrá en esta puerta: hay un prisionero esperándote desesperadamente.

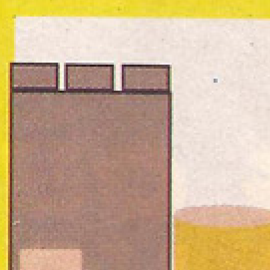
EN TODAS LAS FASES, EL TIEMPO REGRESIVO ES EL MISMO: 4 MINUTOS Y 30 SEGUNDOS

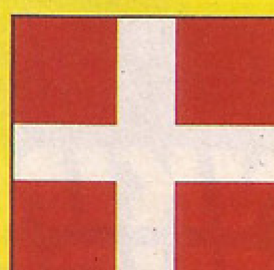
ITEMS

La munición de tus armas es limitada y tu energía también. Por esto, hay ítems salvadores esparcidos por los laberintos. Fijate para qué sirve cada uno.


recarga el lanzallamas


recarga el lanzador de granadas


recarga la ametralladora


recarga tu energía

COMANDOS

A - SALTAR
B - TIRAR
↑ - ABRIR PUERTAS
↓ - AGACHARSE
SELECT - CAMBIAR DE ARMA

ELEGI LA CANTIDAD DE CONTINUES : DE 3 A 9


JEFE 2 - En los aposentos de este alien, quedate en el corredor inferior izquierdo y, sin lástima, gastá municiones en la criatura.


FASE 6 - Imaginate el paseo que te vas a dar para salvar a este prisionero...


FASE 8 - ¿Un rehén apenas iniciada la misión? ¡Safá de ésta! Andá por arriba y buscá a los otros prisioneros. Al volver, soltá a este tipo, y bajá.


FASE 5 - ¡Este laberinto resulta pesado! Fijate sólo dónde fueron a esconder a este infeliz.


JEFE 3 - ¡Oh, no! Otro "terrible" jefe alien ...¡que nada! Quedate en este corredor a la izquierda de la pantalla y decile adiós al baboso.


1° JEFAZO DEL FINAL - Comenzá la fase. ¡No te muevas! Permanecé en el primer escalón y te va a ser más fácil acabar con este alien.


FASE 6 - ¡Viva! ¡Fiesta de ítems! Entrá en este lugar y hacé limpieza.


FASE 7 - Subí en este ascensor y saltá hacia el túnel a la derecha: vas a encontrar el último prisionero de este laberinto.


2° JEFAZO DEL FINAL - Quedate tirando desde la plataforma del medio, donde el alien no puede alcanzarte.

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º	STREET FIGHTER 2
2º	MORTAL KOMBAT
3º	STAR FOX
4º	DEADLY MOVES
5º	SUPER MARIO
6º	STAR WARS
7º	LOS CAMPEONES
8º	TORTUGAS NINJA
9º	ZELDA
10º	FINAL FIGHT

MEGA DRIVE

1º	SONIC 2
2º	MORTAL KOMBAT
3º	STREET FIGHTER 2
4º	STREET OF RAGE 2
5º	FATAL FURY
6º	JURASSIC PARK
7º	BUBSY
8º	FLASH BACK
9º	QUACK SHOT
10º	CHAKAN

WINNER DE DICIEMBRE

Carlos M. de la Orden, de Martínez (B. A.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE DICIEMBRE

Gabriel Dudulek, de Berazategui (B. A.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	MORTAL KOMBAT
2º	BART Vs. THE JUGGERNAUTS
3º	SUPER MARIO LAND
4º	MEGA MAN 2
5º	TINY TOON
6º	BATTLETOADS
7º	BATMAN
8º	TORTUGAS NINJA
9º	TERMINATOR
10º	ADVENTURE ISLAND

GAME GEAR

1º	SONIC 2
2º	MORTAL KOMBAT
3º	SONIC
4º	ALIEN 3
5º	SHINOBI 2
6º	PRINCE OF PERSIA
7º	OUT RUN
8º	CHAKAN
9º	SPIDERMAN
10º	CASTLE OF ILLUSION

WINNER DE DICIEMBRE

Martín E. Valenzuela, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE DICIEMBRE

Mariano Ferreira, de Avellaneda (B. A.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- *SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.*
- *SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.*

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º	SUPER MARIO 3
2º	BATTLETOADS
3º	LOS CAMPEONES
4º	MANIAC MANSION
5º	MEGA MAN 5
6º	STAR WARS
7º	LOS PICAPIEDRAS
8º	FATAL FURY
9º	TINY TOON
10º	PAPER BOY

MASTER

1º	SONIC 2
2º	TAZMANIA
3º	GOLDEN AXE
4º	SONIC
5º	ASTERIX
6º	CASTLE OF ILLUSION
7º	TERMINATOR 2
8º	ALIEN 3
9º	SHADOW DANCER
10º	TOM & JERRY

WINNER DE DICIEMBRE

Lucas Lavie, de Capital Federal

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE DICIEMBRE

Pablo Segade, de Capital Federal

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 10 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º	STREET FIGHTER 3
2º	SUPER MARIO 3
3º	GOAL 2
4º	FELIX THE CAT
5º	LOS CAMPEONES
6º	TORTUGAS NINJA 3
7º	LOS CAMPEONES 2
8º	LOS PICAPIEDRAS
9º	JURASSIC PARK
10º	STREET FIGHTER 4

PC

1º	MONKEY ISLAND 2
2º	INDIANA JONES 4
3º	MANIAC MANSION
4º	MONKEY ISLAND
5º	PREHISTORIK
6º	OUT OF THIS WORLD
7º	PRINCE OF PERSIA 2
8º	WING COMMANDER 2
9º	PRINCE OF PERSIA
10º	WOLFENSTEIN 3D

WINNER DE DICIEMBRE

Juan I. Varone, de Ciudadela (B. A.)

WINNER DE DICIEMBRE

Juan P. Bibacua, de Capital

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- *SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.*
- *SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.*

DE 17 a 18hs AL 951-6239





Mega Drive Game Gear Master System

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires

Bebi Video Juegos	Superí 624, Mariano Acosta, Merlo
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
All Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Top's	Belgrano 3435, San Martín
Casa Torosiani	J.D.Peron 3165 V. .Alsina
Martín e Hijos	Av. J. D. Perón 3165, V. Alsina
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Juguetería Mikis	Av. San Martín 2697, Caseros
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Club Pellegrini	Carlos Pellegrini 1158, Quilmes
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Floppi Game	Rivadavia 306, Qilmes
International Drive	Moreno 511, Quilmes
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Video Colores	Alvear 2353, Villa Ballester
Fax	Independencia 4668, Villa Ballester
Sciocco	9 de Julio1199, Lanús E.
Casa Dapas	9 de Julio 29, Bernal
Space Hogar	29 de Septiembre 1950, Lanús E.
Electro Visión	Luzuriaga 509, Lavallol
Makro S.A.	Panamericana y Pelliza, Martínez
Musimundo	Unicenter Shopping Center
Relojería El Cucu	Cruce de Ranelagh, Ranelagh
Optica Gilardi	J. D. Perón 1300, San Miguel
Emanuel	Brown 729, Morón
Mundo Feliz	Arieta 3243 , San Justo
Byla Hogar	Comandante Indarte 2466, San Justo

Buenos Aires

Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 Nº 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Otero Hnos.	Av. 7 Nº1080, La Plata
12-12 Drugstore	Av. 7 Nº1212, La Plata
Video Graf	Av. Nº164, La Plata
Multicrédito S.A.	Diag. 74 Nº1618, La Plata
Saxxon	Galería San Martín Loc. 16 subsuelo, La Plata
Video Game El Padrino	Diag. 79 Nº1951, La Plata
Tell Video	Calle 8 Nro.871 Local 11 La Plata

GAMELAND S.A.

Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires




SONIC SPINBALL
SEGA
TEC TOY
GAMELAND S.A.





Mega Drive Game Gear Master System

Adquirí nuestros productos en:

Catamarca

Ofimet	Rivadavia 557
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884

La Rioja

Audio 2000 SRL	Rivadavia 502

Mendoza

Chip's Computación	Lavalle 45, local 27
International Surprise	*Lavalle 35, local 36*

Neuquén

Renovar	Bouquet Roldán 6

San Luis

Casa Ribeiro	Pedernera 435

Santiago del Estero

Alfa S.A.	La Plata 12

Chubut

Torca S.A.	Sarmiento 223, Trelew
Cia. Saturno S.A.	Av. Fontana 201, Trelew
Eusebio Palacios e Hijo	Belgrano 280, Trelew
Game Club	Fontana 482, Trelew
Video Centro	A. P. Bell 454, Trelew
Criseu Muebles	Vaccina y Sarmiento, Rawson
Electrónica Rosario	28 de Julio 101, Puerto Madryn
Organización Península	25 de Mayo 222, Puerto Madryn
Shopping San Jorge y suc.	San Martín 967, Comodoro Rivadavia
Cia. Saturno	Alsina 336, Comodoro Rivadavia
Optica San Jorge	San Martín 220, Comodoro Rivadavia
Video Club Ostoich	25 de Mayo 957, Comodoro Rivadavia
Paseo San Justo	San Martín 602, Comodoro Rivadavia
Don José Hogar	San Martín 647, Comodoro Rivadavia
Disquería Merlín	25 de Mayo 847, Comodoro Rivadavia

Tucumán

Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Santa Fe

El Chino Imp.	Mitre y Montevideo y suc., Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela

Santa Cruz

Centro Musical	25 de Mayo 661, Esquel
Anper Confort	José Hernández 1095, Caleta Olivia
Foto Rolando	Yrigoyen y Moreno, Pico Truncado

Córdoba

Camilo González	Buenos Aires 81, Río VI
Cordoba Game Over	Petorutti esq. Rafael Núñez, Córdoba
Vértice Musical	25 de Mayo 25, Córdoba

GAMELAND S.A.

Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

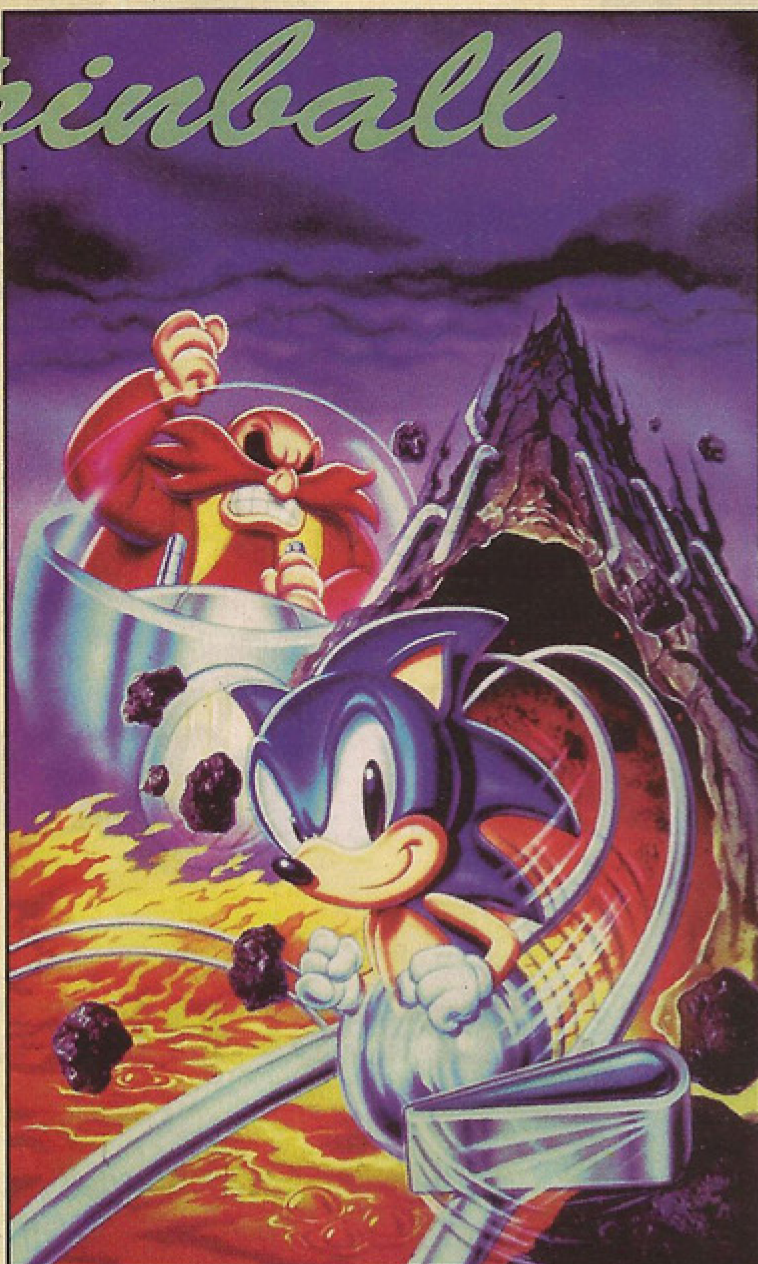
Sonic Spinball

El puercoespín más rápido del planeta es protagonista de este sensacional pinball. Basado en la increíble fase "Casino Night Zone" , de Sonic 2, Spinball tiene todos los elementos que gustan a su público: las artimañas del Dr. Robotnik, la simpatía medio ingenua de Tails, y claro, mucha acción.

Robotnik no desiste; todavía sueña con conquistar el mundo. Para esto, gastó sus neuronas para llegar a su más perfecta creación: la Veg-O Fortress, una fábrica de robots que queda en una isla volcánica para proporcionar energía a las maquinotas de Robotnik.

La Veg-O Fortress está protegida por un pinball re-loco. Tiene tantas trampas ... Todo para aprisionar a millares de animalitos: los amigos de Sonic. ¿Ya entendiste el conflicto? ¡Copado!

El pinball más loco del planeta tiene gráficos alucinantes y sonido rebueno. Parece que hay que ir ahorrando el dinero.



Spinball tiene todo para ser el pinball más loco y creativo del planeta.

Virtua R

Hay que verlo para creerlo. ¿El arcade más bestial de carreras, en la pantalla de tu Mega? Sí; Sega jura que va en serio y que Virtua Racing aparecerá para Mega Drive.

Y lo que es mejor: con todos los detalles de la arrasadora versión de los arcades. Gráficos poligonales que se acercan a la perfección, velocidad al máximo y jugabilidad para dejar a todo el mundo con la boca abierta. Si sos de los que quieren ver para creer, no te pierdas Virtua Racing.

ToeJam & Earl

La continuación de ToeJam & Earl llega con lo gráficos más elaborados, música de primerísima y acción a rolete para que nadie le encuentre defectos. Un regalo para el público de Sega.

Andá viendo lo que preparó Sega para volverte reloquito. Estas son apenas algunas de las presentaciones que vendrán en el segundo semestre de 1993. Andá a buscar un babero...

LAS PRESENT

Eternal Champions

¿Otro game más de lucha? Creénos que no perdés nada por esperar. Eternal Champions es un tipo de combate diferente. Con 24 Mega (sí, son 24 Mega) el juego presenta muchas novedades.

- ***Podés elegir el número de combates, en vez de jugar siempre una "mejor de tres."***
- ***Hay un "instant replay" para que no pierdas ni un golpe.***
- ***El "training mode" es inteligente, gracias al exclusivo DPA (Dynamic Play Adjustment), un chip que ajusta la dificultad del juego a la habilidad de cada uno.***
- ***Si sos del tipo creativo, preparate. Eternal Champions permite que hagas tus propios escenarios.***
- ***Y hay más: para probar que el turbo es bueno en games de lucha, hay tres velocidades de juego. ¿Nada mal, eh?***



Eternal Champions tiene 24 Mega y puede terminar con la manía de Street Fighter 2. Es un logro de Sega para vender su joystick de 6 botones.

La historia detrás del juego es muy copada. Estamos en la Tierra en el año 2225. Eternal Champions es una entidad que intenta mantener el orden y la paz. Y lo hace a través de las más osadas técnicas de artes marciales.

Todo va bien hasta que el maestro Eternal Champion, el responsable por la paz en la Tierra, descubre que morirá. Los once mejores luchadores de todos los tiempos se encuentran en un megacampeonato para saber quién será el nuevo Eternal Champion.

El chiste está en que hay que molerse a golpes para elegir al que tendrá que mantener la paz. ¿Medio cínico, no? Bien, Eternal Champions y sus 24 Mega tienen un joystick de seis botones muy bienvenido...

acing



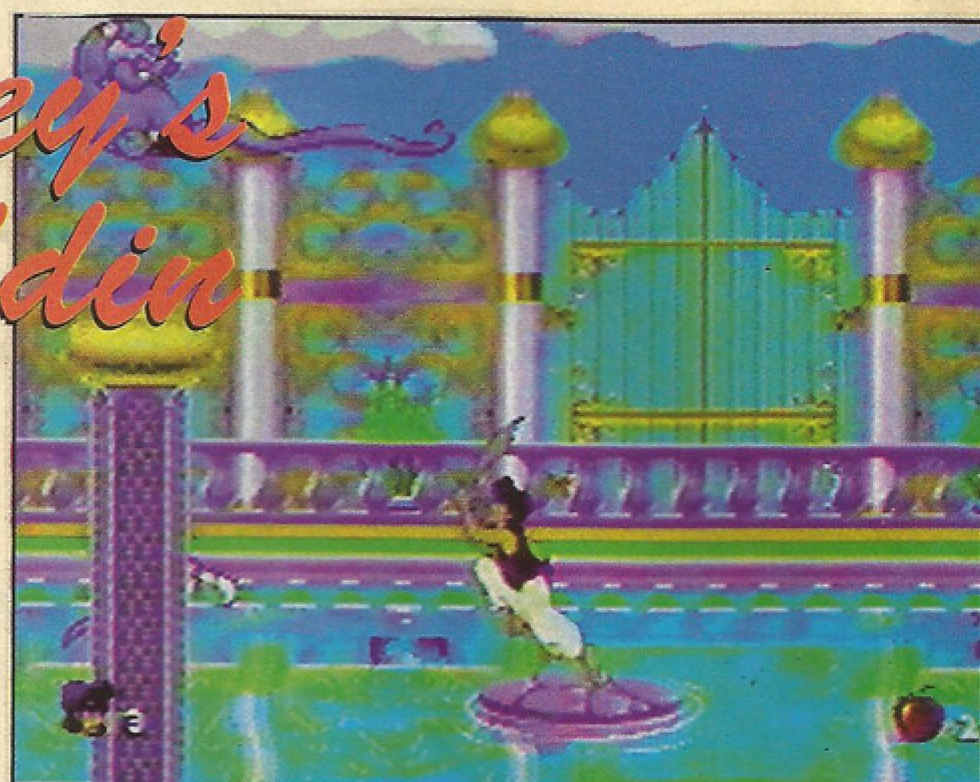
¿Te imaginás tener esto EN CASA?

2



ToeJam & Earl 2.

Disney's Aladdin



Gráficos salidos del más lindo de los sueños y velocidad impresionante: Aladdin tiene 60 cuadros por segundo. Y la música ya ganó un Oscar. ¿Te parece poco?

Preparate para los gráficos más alucinantes que hayas visto en tu Mega. Por primera vez, los dibujantes de los Estudios Disney participaron en un game de cartucho. Además del trabajo de estos maestros, Aladdin tiene la banda sonora original de la película. La misma que ganó un Oscar...

Si la calidad técnica impresiona, la historia no consigue escapar del trillado patrón Disney. Vos sos Aladdin y tenés la misión de derrotar al malvado Jafar para ganar la mano de la princesa Jasmin. ¡Uau, qué novedoso!

Ni pienses en reclamar por el argumento medio bobo. Aladdin es una fábula, al mejor estilo de los cuentos de hadas que Walt Disney sabe contar como ninguno. El cartucho, con 16 Mega de exquisitez visual y sonora, ya debe estar en las casas de alquiler.

ACIONES DE SEGA

SEGA SPORTS

Parece que la creadora de Sonic se despabiló. Si antes sus games eran buenos, pero el marketing dejaba bastante que desear, este panorama cambió. Los juegos son copados y el marketing evolucionó mucho.

La mayor prueba de esto es la presentación de una nueva división dentro de la propia Sega, Sega Sports. Todo el mundo está loco por saber qué es capaz de hacer, en materia de games de deportes, el Mega de 10X0 en el Super NES. Entonces, nada mejor que crear una división especializada en juegos de deportes.

Y los tipos ya empezaron pegando fuerte. Serán nueve super presentaciones hasta el final del año. Cuatro para Mega, dos para Sega CD y tres para Game Gear. Aquí van los de Mega.

NFL FOOTBALL '94 STARRING JOE MONTANA

Versión 94 del game de deportes más vendido en los Estados Unidos en 1992. Salió con algunos detalles más.

NBA ACTION HOSTED BY MARV ALBERT

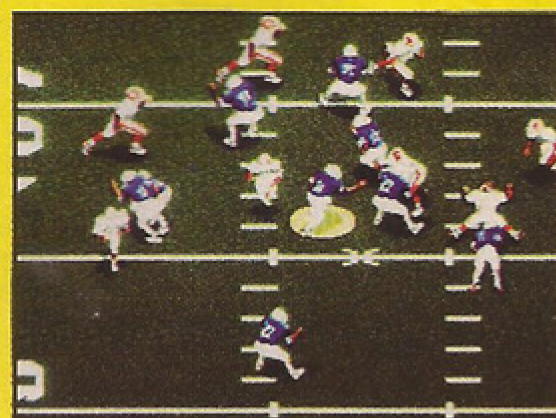
Vos debés estar preguntándote: "¿Quién es éste tal Marv Albert?" Respuesta: es el locutor más popular de la red NBC, la favorita de los NBA-maníacos. El game es normal, con derecho a campeonato, entrenamiento y todo lo demás. Jugabilidad es su punto fuerte.

WORLD SERIES BASEBALL

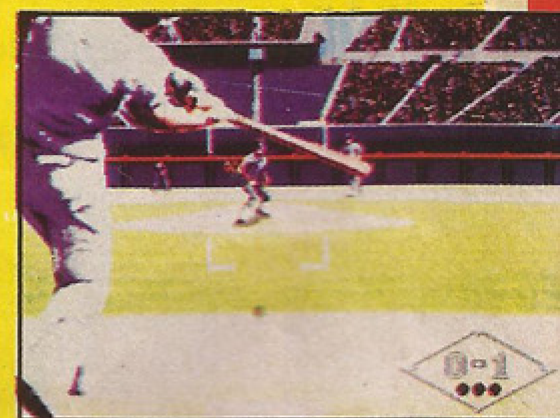
Es el primer juego que consiguió el sello de calidad de la Liga de Baseball Profesional de los Estados Unidos. Mucha acción y diversión en un deporte que apasiona a los norteamericanos y japoneses, si bien no ha tenido mucho éxito en América Latina.

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Juntá a Muhammad Alí, Evander Holyfield, Larry Holmes, Rocky Marciano y otros, y vas a tener el mayor campeonato de box de todos los tiempos. Otro más para explorar las posibilidades del control de seis botones.



Una versión más del ya clásico Joe Montana Football.



World Series Baseball es el primer game que ganó el sello de calidad de la Liga Profesional de los EE.UU.

Este año va a entrar en la historia de los games como la consagración de los juegos de lucha. SF 2, Streets of Rage 2 y muchas, muchas otras. Las dos presentaciones de lucha para Mega más esperadas del segundo semestre del 93 fueron SF 2: Champion Edition y Mortal Kombat.

93: EL AÑO DE LA LUCHA

Street Fighter 2: Champion Edition (Capcom)

Atención, estás a punto de leer un capítulo de la mayor novela del año. Por lo menos, la más llena de suspenso ... Bien, recordemos. SF 2: Champion Edition estaba previsto para junio, en presentación simultánea en el mundo entero. Llegó julio y nada sobre el cartucho.

La historia es esta. Capcom había terminado una versión de SF 2: CE para Mega y, cuando el cartucho estaba listo para ir a la línea de montaje, cambió de planes. El motivo, de acuerdo a la propia Capcom: "No estábamos satisfechos con el resultado final. El game no era lo bastante bueno para el patrón de calidad que exigimos."

Resultado: la presentación fue diferida y el juego volvió al grupo de programadores de la empresa, en el Japón. Conversaron, conversaron, y decidieron hacer todo lo necesario con la versión para Mega del arcade de lucha más vendido de todos los tiempos.

El juego entero ganó gráficos más detallados, música mejor elaborada y jugabilidad parecida a la de la versión de arcades. Pero, para hacer todo eso, tuvieron que gastar mucha memoria. Al final, el game quedó con un absurdo de 24 Mega de memoria.

Si, incluso antes de este maquillaje, SF 2: CE, para Mega, ya era la presentación más esperada del año, ahora se convirtió en un objeto de deseo. Y, lo más importante: el juego quedó listo para salir en setiembre, junto con el joystick de 6 botones de Sega... ¡El que no corre, vuela!



Parece mentira: todo el mundo puede disfrutar de SF 2: Champion Edition. Los gamemaníacos se la pasaron mirando el almanaque...

Champion Edition en la Feria

Capcom mostró una versión de SF 2: CE.
A pesar de que el juego es bonito, la decepción fue grande. El motivo es simple: sólo se podía jugar con Ryu o Ken. Todo bien si querías pelear Ken x Ken o Ryu x Ryu. Genial, el escenario es lo máximo. ¡UAU!, la jugabilidad es muy buena. Nada de esto entusiasmaría a un verdadero streetmaníaco, ya que no se podía jugar con los jefes. Pero sí intentá jugar con el nuevo control de Sega. Son seis lindos botones.

El joystick es genial. Funciona exactamente como en los arcades. Los tres botones de arriba dan puñetazo débil, mediano y fuerte. Y, los de abajo, sirven para patear, en el mismo orden. Es lógico y simple de usar. Y para games de lucha, no podría haber mejor solución.

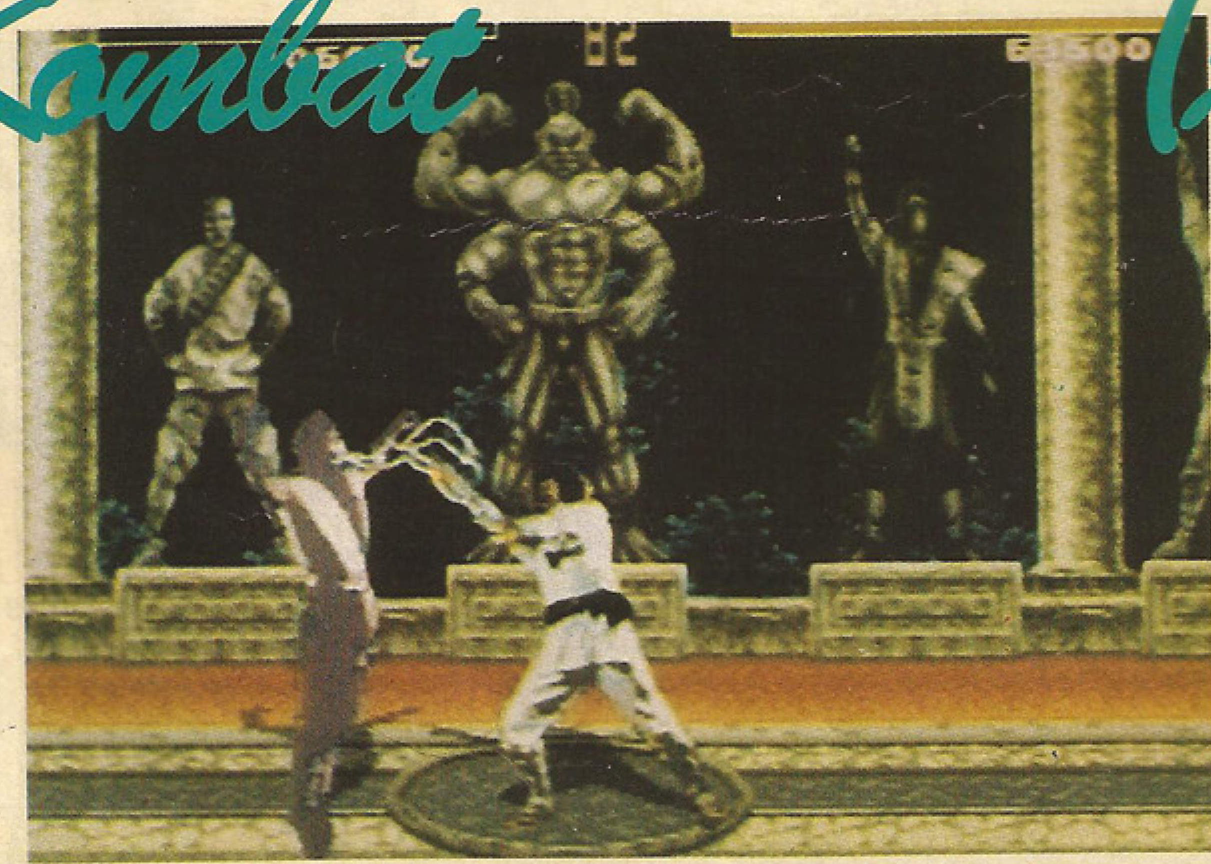
Mortal Kombat (Arena)

Street Fighter 2 puede ser el arcade de lucha preferido por el público de todo el mundo. Pero Mortal Kombat es, sin duda, el más bestial. Tanto que están haciendo una encuesta para saber si a la muchachada le gusta, o no, ver a un personaje arrancándole el corazón al otro en pleno juego.

La versión para Mega de Mortal Kombat no decepciona. Si la definición gráfica no es perfecta, la jugabilidad sorprende. Los golpes salen con gran facilidad. Y la música también es agradable.

Y la violencia, ¿cómo anda? La versión que se mostró, no era la definitiva, por lo tanto no se puede saber con certeza. Sin embargo, todo indica que el game para Mega será lo más fiel posible a la versión de los arcades. Más que hasta el producido para Super NES. Al final de cuentas, Sega es un poco más liberal que Nintendo.

Mantené los ojos bien abiertos. Mortal Kombat sale tanto para Mega como para Game Gear. ¿Qué? ¿Hasta para Game Gear? Sí, dale un vistazo a las presentaciones de Super NES para saber todos los detalles.



Más bestial imposible. Es Mortal Kombat.

PRESENTACIONES RECIEN SALIDAS DEL HORNO

Son tantos games copados que ni vale la pena hablar de todos al mismo tiempo. Vos, lector amigo, hasta podrías quedar confundido. Por lo tanto, para esta página de presentaciones, seleccionamos solamente esos games que quitan el aliento y el sueño de los fans. Varios juegos muy buenos quedaron fuera. Pero no sufras: hablaremos de ellos en las próximas ediciones. ¡Que te diviertas!

SYLVESTER AND TWEETY: CAGEY CAPERS (TecMagik)

Silvestre y Tweety finalmente llegaron al mundo de los games. Gráficos fieles al dibujo y mucho humor es lo mejor que tiene el juego.



La vieja persecución: Silvestre detrás de Tweety. Buenas carcajadas.

HAUNTING STARRING POLTERGUY (Electronic Arts)

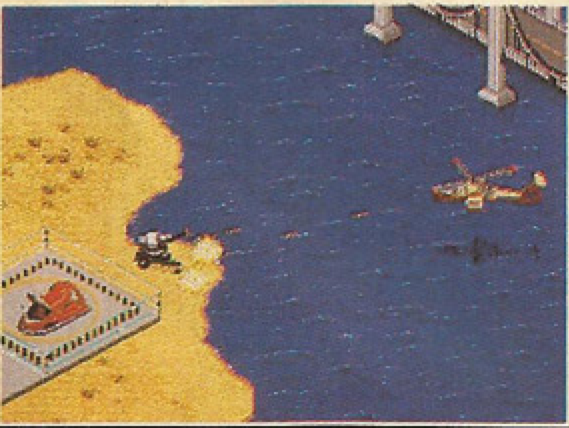
Terror en la mansión. Sangre, asesinato, misterio... Haunting tiene 16 Mega de gráficos bien claritos y sonidos del más allá. ¿Ya sentís miedo? El game sigue el patrón de Splatterhouse. Sólo que con un poco de razonamiento...



Típica escena de película de terror. Una sala en calma y muchas sorpresas.

JUNGLE STRIKE (Electronic Arts)

La continuación de Desert Strike llega con 16 Mega, muchas innovaciones y misiones todavía más difíciles. ¡Genial!



Los 16 Mega de Jungle Strike te llevan a la locura de la Guerra del Golfo.

JAMES POND 3 (Electronic Arts)

El primer James Pond era un juego re-bueno. Tan bueno que llegó a la tercera versión. Los gráficos mejoraron y la diversión continúa siendo el punto alto.



James Pond vuelve a atacar. Otra gran presentación de Electronic Arts.

MUTANT LEAGUE HOCKEY (Electronic Arts)

El mismo esquema, la misma jugabilidad y la diversión 10 puntos de NHL 93. Con gráficos graciosos y canallas. ¿Te imaginás unos mastodontes mutantes aporreándose en un partido de hockey? ¿Te gustó? NHL 94 está en camino.



Por los cuernos del arco se ve el espíritu de este game. ¡Muy loco!

GOOFY (Absolute)

Tardó mucho, pero Tribilín, finalmente, va a protagonizar un game. Goofy (Tribilín o Dippy) tendrá mucha acción y mucha gente famosa como el Tío Patilludo. Gráficos fieles a los dibujos animados y diversión 10 puntos.



El ilustre Tribilín está con toda la cuerda.

PUGGSY (Psygnosis)

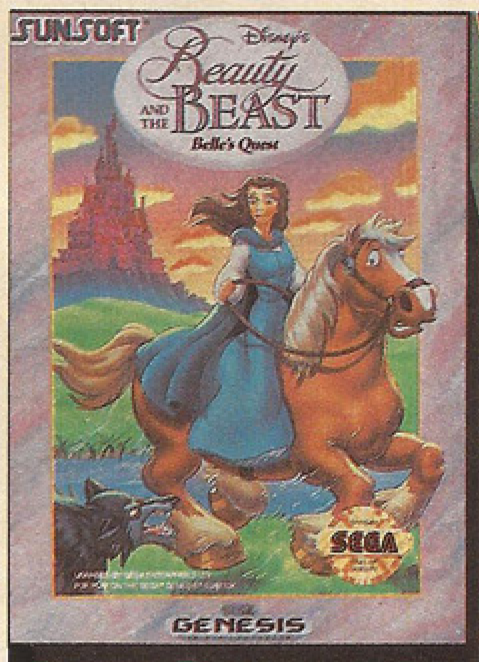
Psygnosis, una de las mejores y mayores softhouses para games de computadora, presentará juegos para Mega y Sega CD. Pugsy forma parte de la primera cosecha. Es una aventura con visión alucinante y desafío bestial.



Cualquier semejanza con Shadow of the Beast no es mera coincidencia.

BEAUTY AND THE BEAST (Sunsoft)

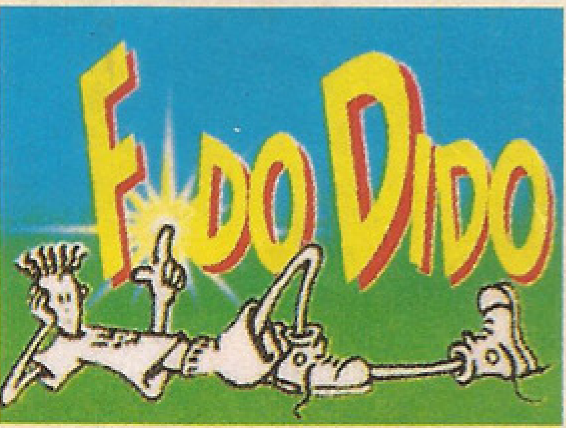
Son dos games basados en la misma historia: La Bella y la Bestia. Sus nombres: Belle's Quest y Roar of the Beast. Clima de fantasía garantizado.



Si te gustan las historias y películas de Disney, corré a buscar este cartucho.

FIDO DIDO (Kaneko)

Fido Dido es un chaboncito muy conocido por la muchachada. Es el protagonista de estos games con mucha acción y gráficos excelentes.



Fido Dido: otro personaje simpático para Mega Drive.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS (Konami)

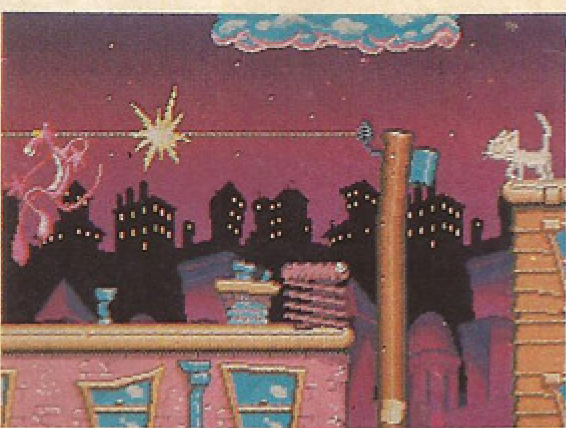
Acción total en un game con la calidad de Konami. No se puede sacar el dedo del gatillo, o mejor dicho, del botón. Y tus tiros son limitados. Buscalo ya.



Te podés poner de la nuca con estos laberintos chiflados. ¡¡Acción total!!

PINK GOES TO HOLLYWOOD (TecMagik)

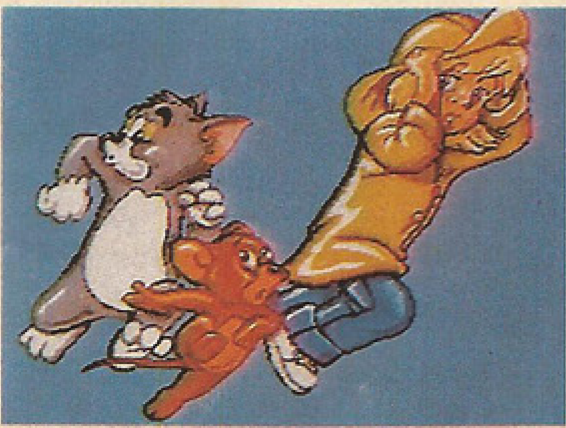
Todas las mañas de la divertida Pantera Rosa llegan para Mega Drive. El felino va a la meca del cine, Hollywood, a tratar de conseguir un papelucho en una película. Y comienza el despiole. Para no perdérselo.



Tarán, tarán, tarán ...Con musiquita y todo, llega la Pantera. ¡Genial!

TOM AND JERRY: FRANTIC ANTICS (Hi Tech)

Y no te pierdas, otra superaventura del gato y del ratón. Este game tiene mucha acción y excelente animación gráfica. Opción segura.



¿Quién es la rubiecita entre Tom y Jerry? No te pierdas el próximo capítulo...

SALE EN FEBRERO

NO TE PIERDAS EL PR



108 FOTOS

Shinobi fue uno de los primeros games creados para el Mega Drive. Lleno de acción, desafío y buenos gráficos, se convirtió en un clásico. Sega arriesgó una continuación del game con Shadow Dancer, pero no era la misma cosa. El auténtico Shinobi vuelve recién ahora, en una versión más linda, llena de fases, con elevado desafío y mucha nostalgia.



ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

THE SUPER SHINOBI 2 /Sega	
Acción	1 jugador
Cartucho japonés	8 Mega

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

EN LOS ESTADOS UNIDOS, ESTE GAME SE LLAMA THE SUPER SHINOBI 3. ESTO, PORQUE LOS NORTEAMERICANOS CONSIDERARON A SHADOW DANCER COMO SHINOBI 2.

Nuevas Habilidades

En la nueva versión, el ninja ganó movimientos, tales como la corrida, la corrida con espadazo, voladora y hasta una posición de defensa. También puede escalar paredes (al estilo Ninja Gaiden) y colgarse al mejor estilo Strider. Las magias continúan iguales, y el arma de largo alcance todavía es el shuriken. En compensación, Shinobi 2 no tiene ningún truco para tener shurikens infinitos. Los escenarios y la banda sonora siguen fielmente el estilo de la versión original.

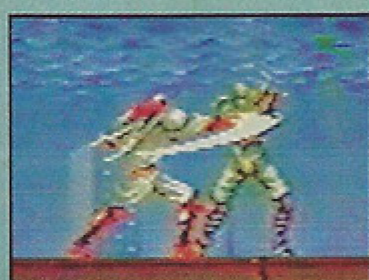
MAGIAS

La magia Higin gasta una vida. Las otras consumen el medidor de magia.

IKAZUCHI	Escudo protector, se debilita con ataques enemigos
FUSHIN	Super saltos
KARIU	Hogueras de fuego
HIGIN	Explosión total

MOVIMIENTOS

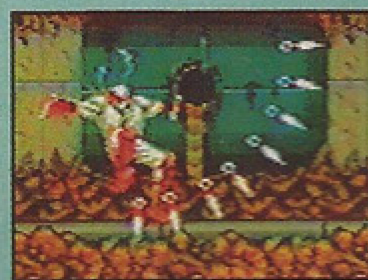
Usando la configuración original del joystick: A para magia, B para ataque y C para salto



Shuriken o espadazo - B



Salto doble - C y, en lo alto, C nuevamente



Salto doble con shurikens - C y, en lo alto, C + B



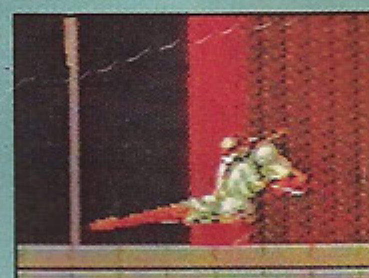
Voladora - C y, enseguida, ↓ + B



Corridita - Dos toquecitos con el Direccional hacia el lado



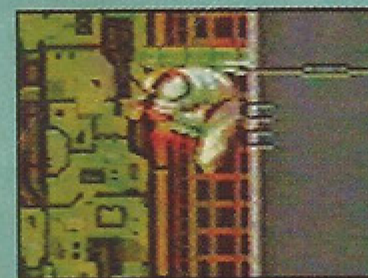
Corridita con espadazo - Dos toquecitos y, después, B



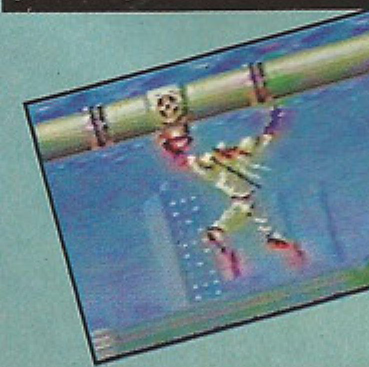
Zancadilla - Apretá ↓ y, enseguida, B



Defensa - Andando, apretá B



Escalar paredes - El personaje sube moviéndose de un lado a otro. Colocá el Direccional hacia el lado deseado y apretá C, repitiendo el movimiento hasta alcanzar el tope.

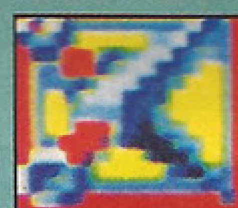


Andar colgado - Apretá C + ↑ para agarrar y, después, andá con el Direccional hacia el lado.

ITEMS



VALE 5 SHURIKENS



VALE 20 SHURIKENS



DEJA AL SHURIKEN MAS FUERTE



RECUPERA MITAD DEL LIFE



RECUPERA LIFE ENTERO



VIDA EXTRA



RECARGA MEDIDOR DE MAGIA



BOMBA

ROUND 1

La aventura comienza en una selva. Los enemigos no son difíciles y vos podés aprovechar para entrenarte con los movimientos. Más adelante, Shinobi entra en una caverna donde aparece un samurai grandulón: pegá saltos dobles para escapar de sus magias y caé con una voladora armada encima de él. Después de la caverna, aparece un río subterráneo.



En la pantalla del río aparece una cuerda para que te cuelgues. Llegando a este punto, en la primera cuerda, usá ↑ con salto para subir y explorar la pantalla de arriba para encontrar ítems. En el final de la segunda cuerda hay un escondite semejante.



El jefazo samurai hace un ruido que anuncia cuándo va a atacar. Al oírlo, pega un salto doble para escapar. Cuando está parado, tenés tiempo de aplicar dos voladoras seguidas.

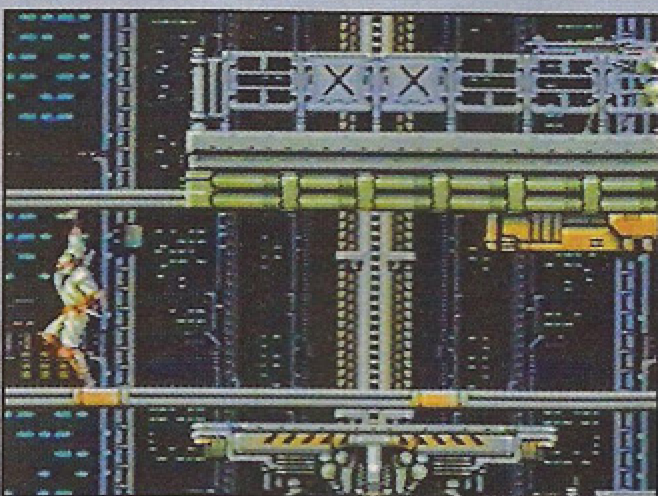
TODOS LOS ITEMS ESTAN ESCONDIDOS DENTRO DE CAJONES. ABRILOS CON MOVIMIENTOS DE ATAQUE.

ROUND 2

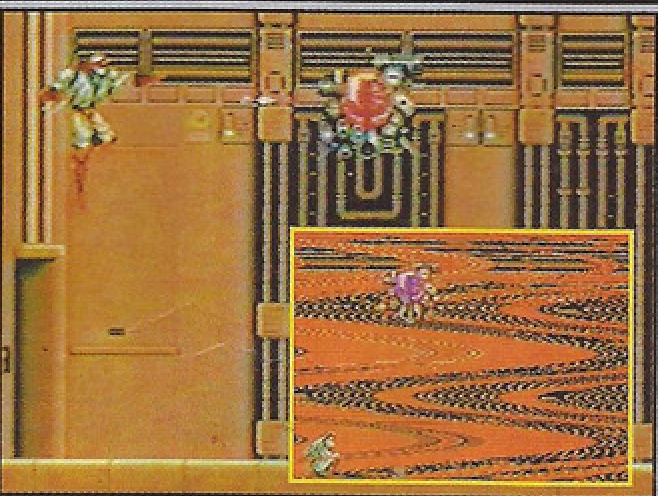
En la primera pantalla, Shinobi galopa con un caballo. Para acertarle a los ninjas entrometidos, usá el botón de ataque o el comando para dar voladora: en este caso, el caballo dará cabezazos. No te duermas a la hora de saltar las cercas. La pantalla siguiente muestra el interior de una fábrica. Vas a subir con el ascensor por un corredor bien largo, debiendo tirar en todos los pisos. En la pantalla final, Shinobi continúa subiendo en una plataforma.



Quedate bien en el ángulo de la pantalla para que no te agarre por sorpresa este rápido enemigo, y tirale a la espalda. Enseguida, se viene de frente.



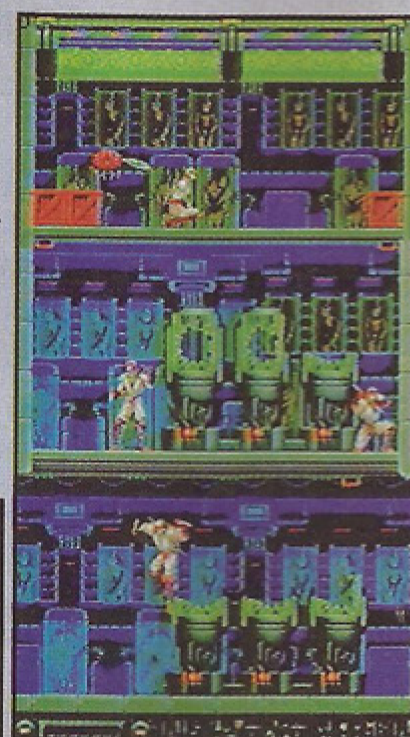
En pisos como éste, saltá hacia el lado, agarrate a las cañerías y saltá encima. Volvé a la plataforma o el ninja queda convertido en pizza.



El jefe es este armatoste mecánico. Quedate siempre en el ángulo de la pantalla y acertale con shurikens. Mientras el escenario aparece ondulando (como en el recuadro) el botón Direccional funciona justo al revés.

ROUND 3

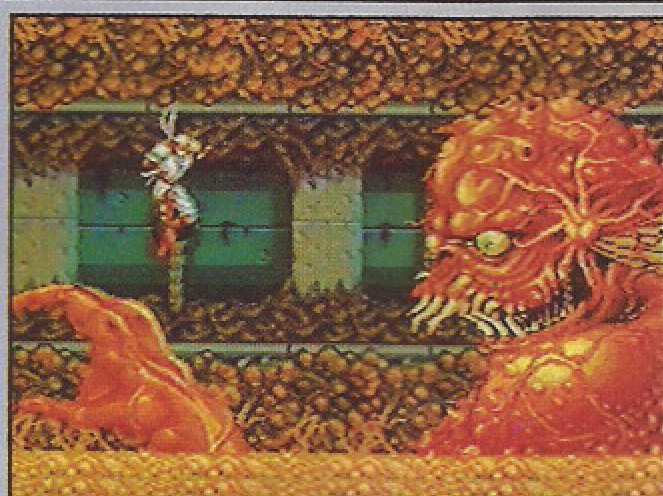
Shinobi entra en una especie de laboratorio, donde alienígenas y seres extraños duermen en frascos. En la segunda pantalla, salen de sus cápsulas y vienen a atacar al ninja. En este round vas a satisfacer toda nostalgia de cintas transportadoras. En los dominios del jefe, en la tercera pantalla, vas a andar por un suelo de arena movediza, que, además, encierra otros peligros.



Llegando a este punto en el laboratorio, subí. Vas a encontrar muchos ítems.



Esquivá esta mira. Es la barra del jefe intentando acertarte. No te acerques a los cuernitos enterrados en la arena.

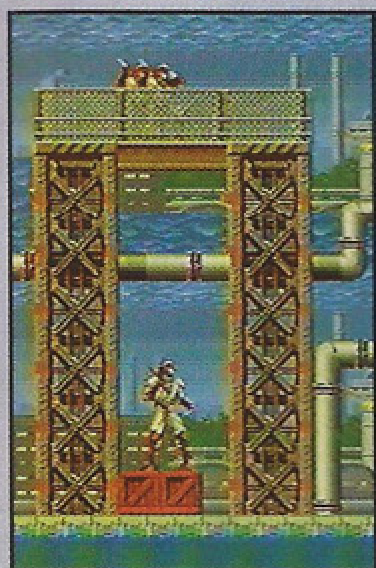


Chiquito el jefecito, ¿no? Cuando gruña, atención para saltar la mano. Agachate para evitar el rayo y destruir las piedras que él te manda. El punto débil es la cabeza.

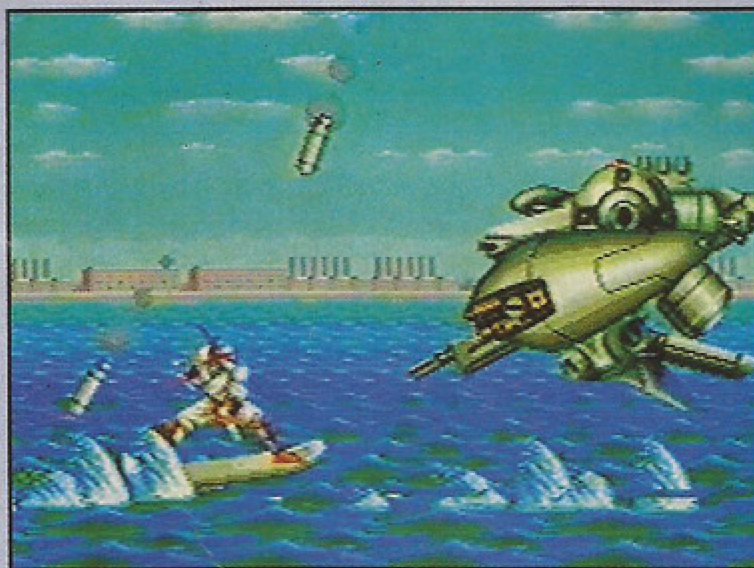
CONTINUA →

ROUND 4

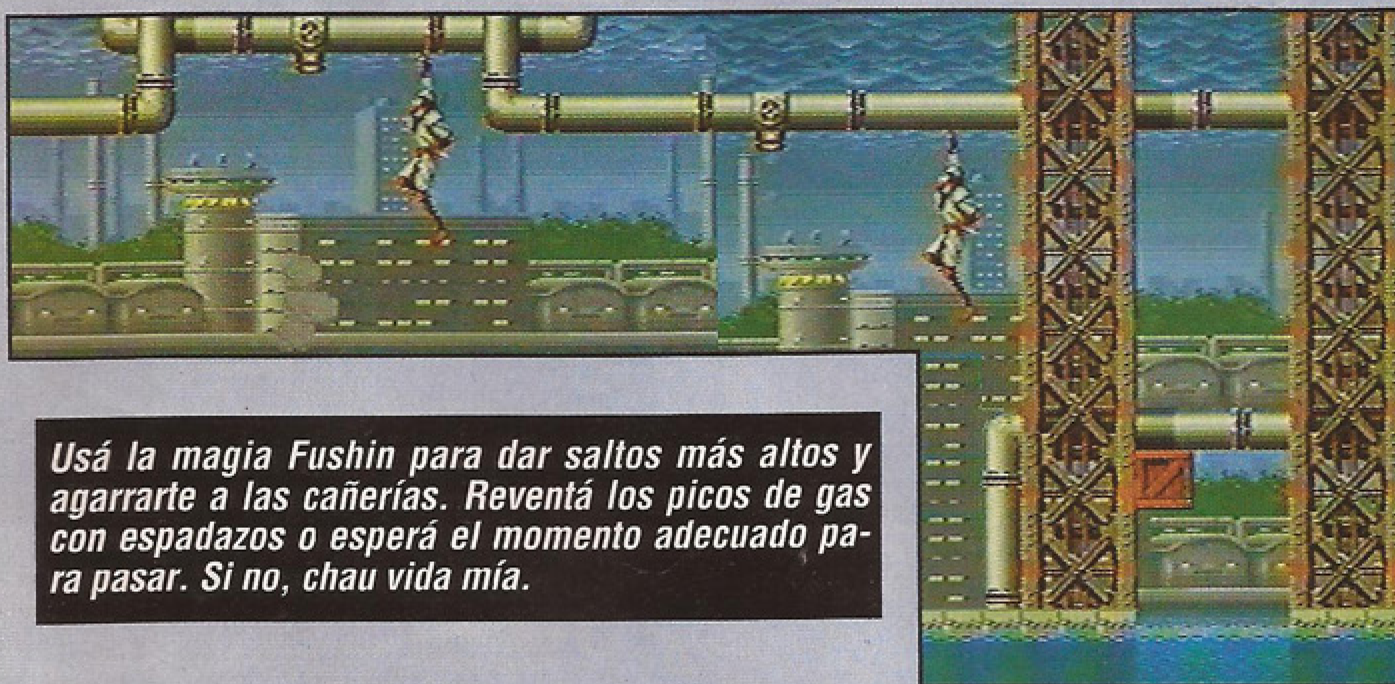
El round comienza con un paseo marítimo a bordo de una tabla motorizada. Aprovechá las rampas para juntar ítems. En la pantalla siguiente, el truco es usar la magia Fushin para saltar con más facilidad las tuberías. Reventá los picos de gas. A la salida de la tercera pantalla, antes de enfrentar al jefe, buscá un ítem POW para fortalecer tus ataques.



¡Atención al pasaje secreto! Subí al andamio y después apretá ↓ + Salto. El premio son algunos ítems.



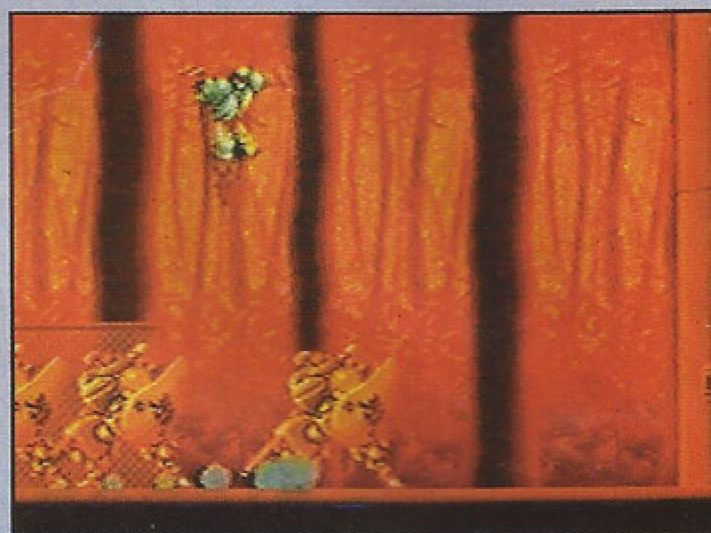
Para enfrentar al jefe, la magia Ikazuchi es bienvenida. Primero, intentá destruir su ametralladora. Después, acertale a la parte que se desprende del cuerpo. Por fin, tirale a lo que sobró.



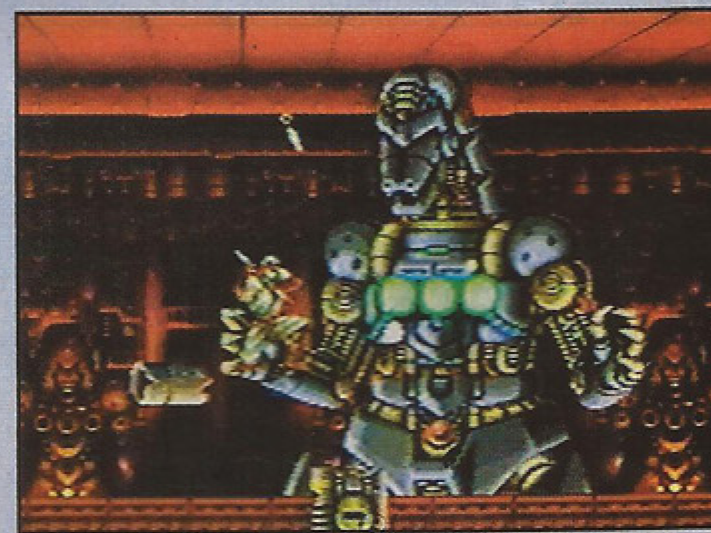
Usá la magia Fushin para dar saltos más altos y agarrarte a las cañerías. Reventá los picos de gas con espadazos o esperá el momento adecuado para pasar. Si no, chau vida mía.

ROUND 5

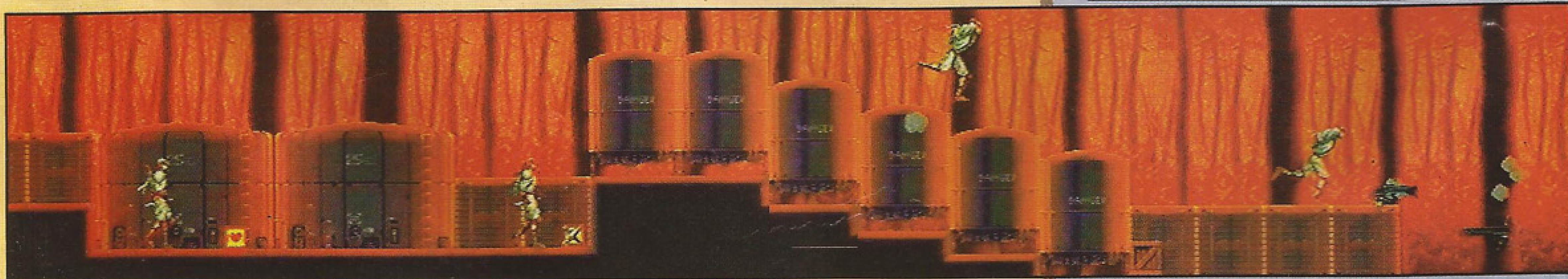
Las montañitas en el suelo son minas. ¡Cuidado! En la primera pantalla se te va a ocurrir saltar hacia el otro lado de la reja, pero no funciona. Andá rapidito sobre los tanques de combustible, ya que explotan cuando son pisados. En la pantalla siguiente, el truco es dejar que las bombas exploten: abren pasajes en los pisos de abajo. La magia Fushin también ayuda mucho.



Usá la magia de protección para enfrentar a este subjefe. Saltá cuando venga atropellando y atacá cuando esté parado.



Subí sin miedo al brazo del jefazo. De ahí, saltá y tirale a la cabeza. Cuando el robotazo tire bolitas, vos también podrás destruirlas. Está atento a las piezas que caen de lo alto de la pantalla.



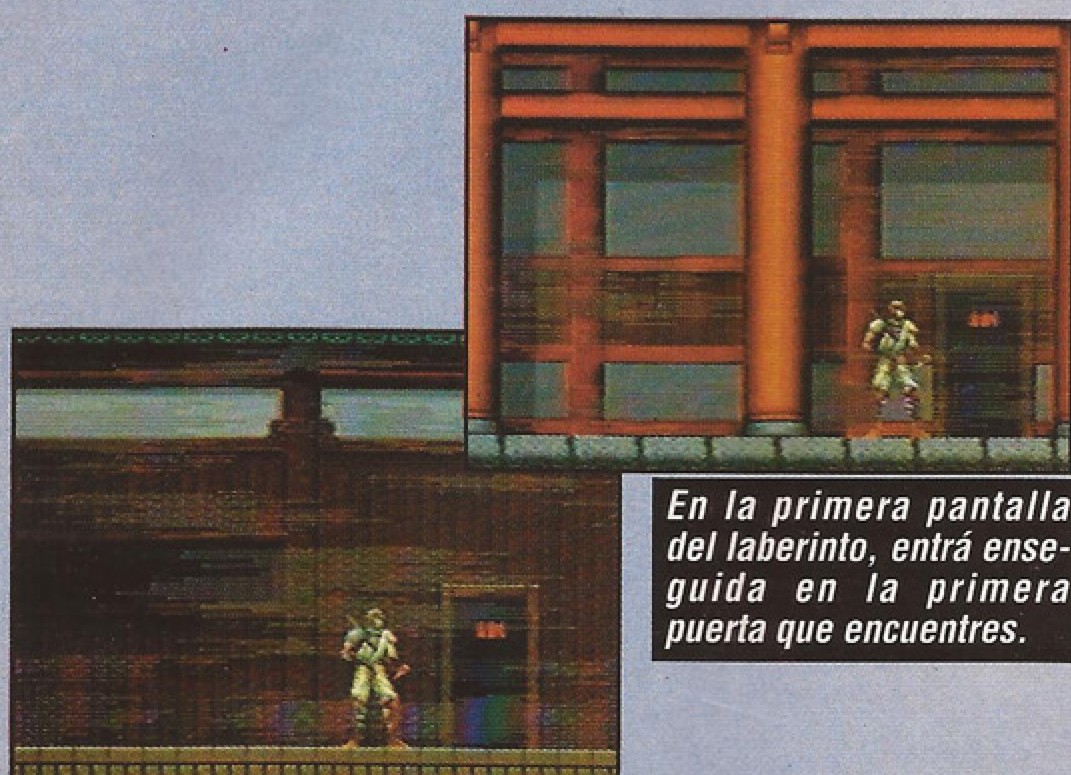
Pasá rápido sobre los tambores menores, que explotan con rapidez. Reventá los morteros con Shurikens y cuidado para no pisar las minas. Fijate en los cajones con ítems que están casi escondidos.

EN LO ALTO DE LAS PANTALLAS Y EN LOS RINCONCITOS MAS DESPRECIABLES HAY SIEMPRE UNA VIDA EXTRA O ITEMS ESPERANDOTE.

EN EL MODO EASY, COMENZAS CON 9 VIDAS Y EN EL NORMAL SOLAMENTE CON 2. PERO, EN AMBOS, PODES AUMENTAR TUS SHURIKENS A 70.

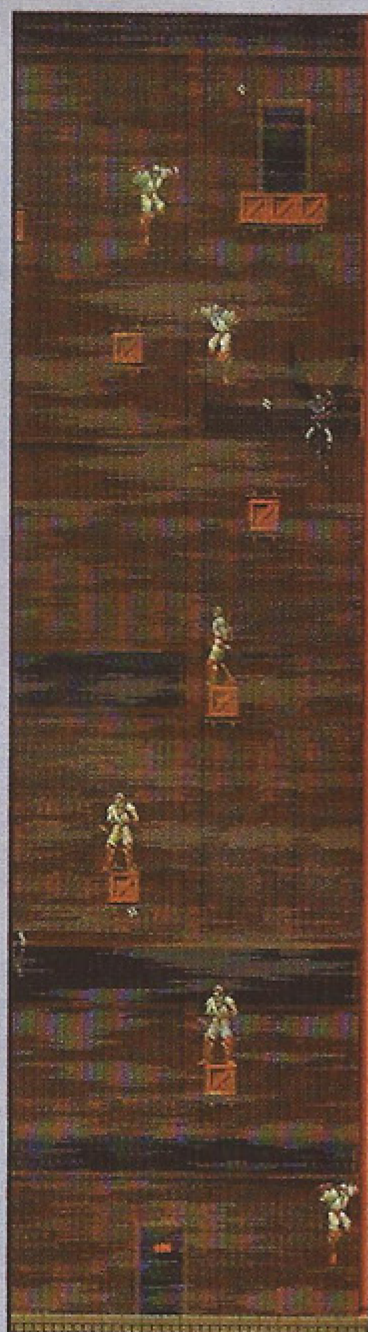
ROUND 6

La primera pantalla recuerda la fase de bonus de Shadow Dancer. Con la magia Fushin, saltá siempre hacia una piedra más alta. En el final aparece un subjefe, que tenés que eliminar quedándote en el ángulo de la pantalla solamente siguiendo el esquema saltar y tirar. Como en el game de Shinobi no podía faltar un buen laberinto, en la segunda subfase vas a andar medio perdido entre un montón de puertas.

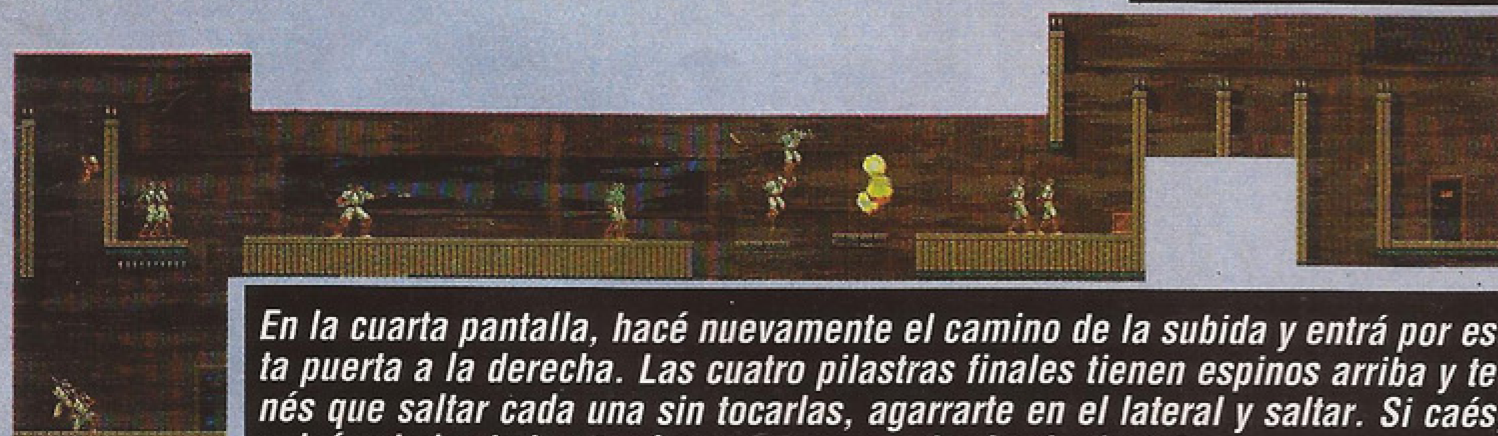


En la primera pantalla del laberinto, entrá enseguida en la primera puerta que encuentres.

En la pantalla siguiente, entrá nuevamente por la primera puerta.



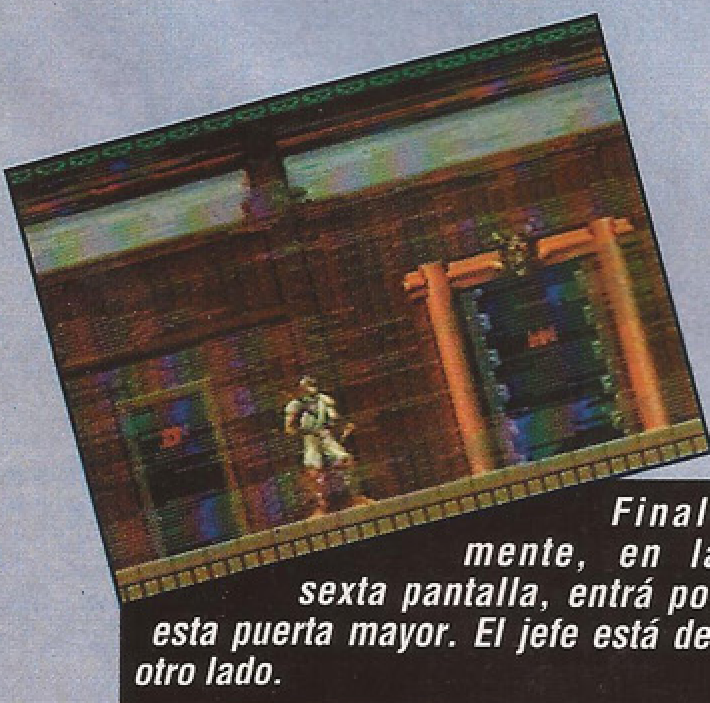
En la tercera pantalla, usá los cajones para subir y entrá solamente en la puerta de allá arriba.



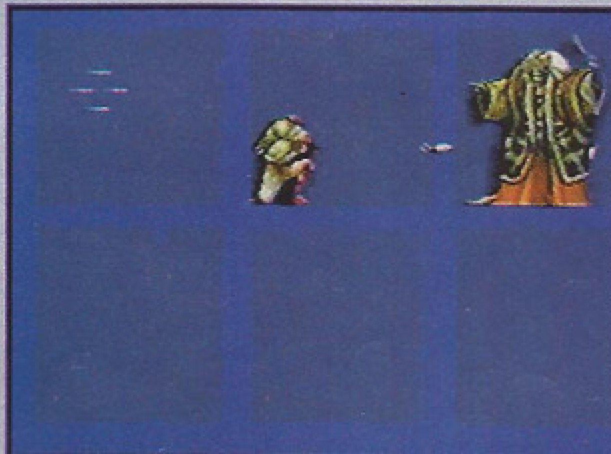
En la cuarta pantalla, hacé nuevamente el camino de la subida y entrá por esta puerta a la derecha. Las cuatro pilastras finales tienen espinos arriba y tenés que saltar cada una sin tocarlas, agarrarte en el lateral y saltar. Si caés, volvés al piso bajo y tenés que comenzar desde el principio.



En la quinta pantalla, pasá derecho por la primera puerta, atravesá los espinos y entrá por este pasaje.



Finalmente, en la sexta pantalla, entrá por esta puerta mayor. El jefe está del otro lado.



El villano Zeed finalmente aparece. Solamente uno es el verdadero, pero vos tenés que acertarle a los dos. Quedate en el piso de arriba, siempre en el medio de las puertas, esperando agachado al enemigo.

ROUND 7

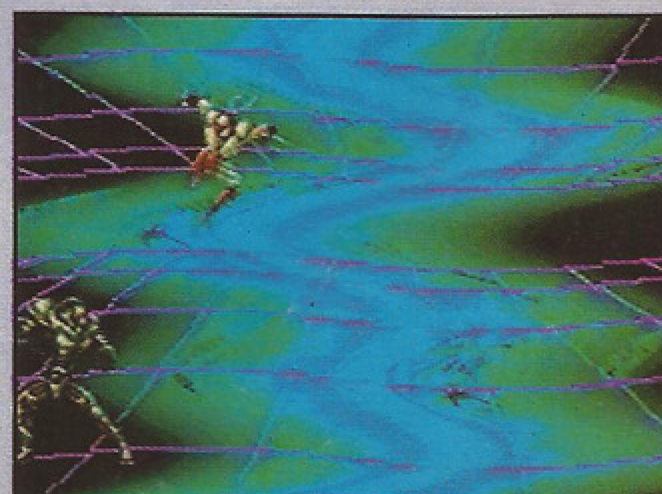
La última fase del game tenía que ser la más difícil. En la primera pantalla, tenés que andar colgado, y si te caés... chau! Enseguida, al tomar un ascensor, es necesario reventar a todos los robotcitos en cuanto aparezcan. En la última pantalla hay flechas indicando el camino. ¡Cuidado! Partes del piso están sueltas y se pueden caer. Al final, tenés que hacer una larga subida.



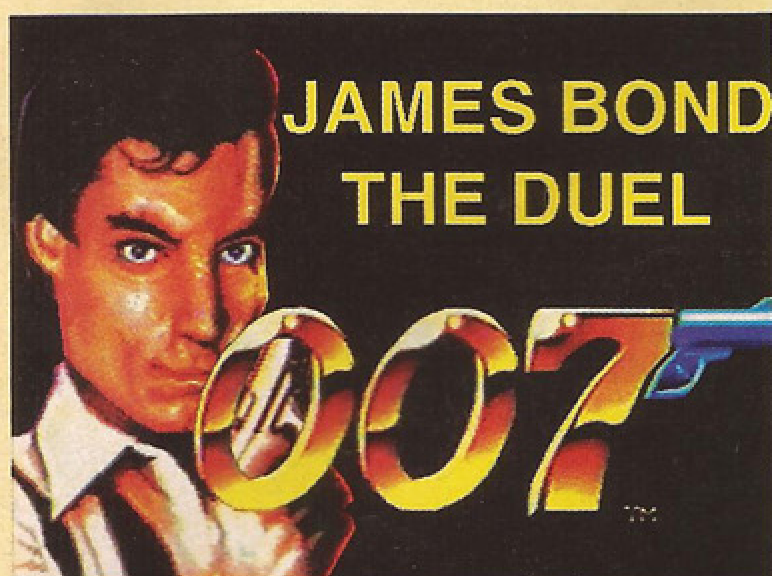
Destruí las cúpulas de los cañones y tirá shurikens antes de que las bolitas de tiro se junten. Reventá también los morteros y picos de gas.



Usá la magia Ikazuchi para pisar sin miedo en estos pilares.



La mejor táctica para enfrentar al jefazo es usar voladoras. Quedate lejos mientras él se mueve. Si podés gastar dos o tres vidas, accioná la magia Hijin para alcanzarlo y, de paso, renovar tus energías.



James Bond es conocido por todo el mundo gracias a esas películas llenas de aventuras que pasaban en las tardes de sábado. El tipo es el agente secreto más famoso del planeta. Y también el más suertudo. Se metía en unos líos espantosos, pero siempre salía bien parado.

En este game, Bond va a enfrentar el mayor desafío de su vida, luchando contra todos sus antiguos enemigos para intentar salvar el mundo. El objetivo es defender una isla del Caribe, arruinando los planes del Dr. Gravemar, quien planea dominar el planeta atacando una estación de satélites.

Rescate de Rehenes

Gravemar no quería que nada saliera mal. Por lo tanto, tomó algunas chicas como rehenes. Tu misión es salvar a estas muchachitas (unas rubias simpáticas) y encontrar la bomba de cada fase. Enseguida de llegar a las bombas, tenés que actuar rápido para reventarlas y hacer explotar las bases de Gravemar.

La acción se desarrolla en cinco fases, cada una con un número diferente de chicas que rescatar. El juego no tiene gráficos muy brillantes y hasta es un poco cansador. Pero la acción es fuerte. En el fondo, el game es una buena diversión. Al fin de cuentas, ¿quién no soñó alguna vez ser el galán 007?

COLOCA EL DIRECCIONAL HACIA ARRIBA PARA VER LA PANTALLA DE ARRIBA Y EL DIRECCIONAL HACIA ABAJO PARA ECHAR UN VISTAZO EN LA PARTE DE ABAJO. ¡ORIENTATE BIEN!

007 ES BUENO, PERO NO ES MAGO. SI SALTAS DESDE UN LUGAR MUY ALTO, CHAU.

PRESTA ATENCION A LO QUE LA PANTALLA TE DICE. EN EL ANGULO SUPERIOR IZQUIERDO PODES AVERIGUAR CUANTAS CHICAS TENES QUE SALVAR. EN LA PARTE INFERIOR, DE ARRIBA A ABAJO, TENES: VIDAS, ENERGIA, CARGADORES CON BALAS Y GRANADAS.

MISION 1

Tenés que encontrar y salvar cinco chicas. La acción se desarrolla cerca de los muelles, con derecho a tiburones y otros obstáculos peligrosos.



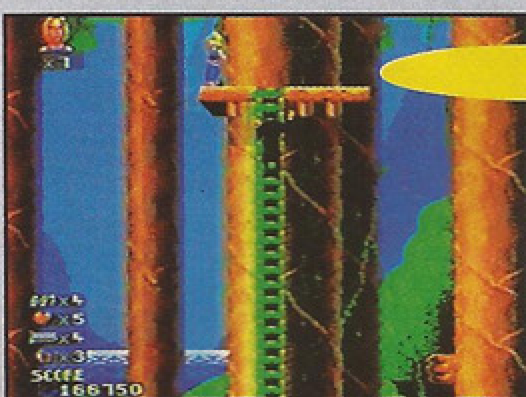
Enseguida de comenzar la fase, bajá para salvar a la primera rubia. ¡Refácil!



Después de encontrar la bomba, subite al ascensor y escapá en el submarino. La rapidez es fundamental.

MISION 2

¡Bienvenido a la jungla! La segunda misión pasa en la selva. Escalá árboles, descubrí plataformas y tirá siempre.



Un poco adelante, andá hasta arriba y da un salto hacia la izquierda. Saltá de rama en rama para salvar otra rubia.



Subí hasta el tope del primer árbol, subí la escalera y tirate con todo para rescatar otra chica.



Este subjefe es medio pesado. Quedate a media distancia y disparale sin parar. Si empezás a desesperarte, usá granadas.



Tomá el ascensor, desactivá la bomba y corré hacia la salida de la derecha. Tenés 14 segundos.

MISION 3

James Bond siempre gustó de las aventuras extravagantes. Aquí la acción ocurre dentro de un volcán. Tu misión: desactivar un reactor...



Tomá dos ascensores: uno para subir y otro para bajar. Rescatá la primera chica y volvé a donde comenzaste.



¿Andás perdido? Tomá esta escalera para salir de la fase. Pero sólo después de salvar a las chicas, ¿OK?

EL JOYSTICK ES CONFIGURABLE. LA MEJOR OPCION ES LA SIGUIENTE:

A: tiro	B: salto	C: granada



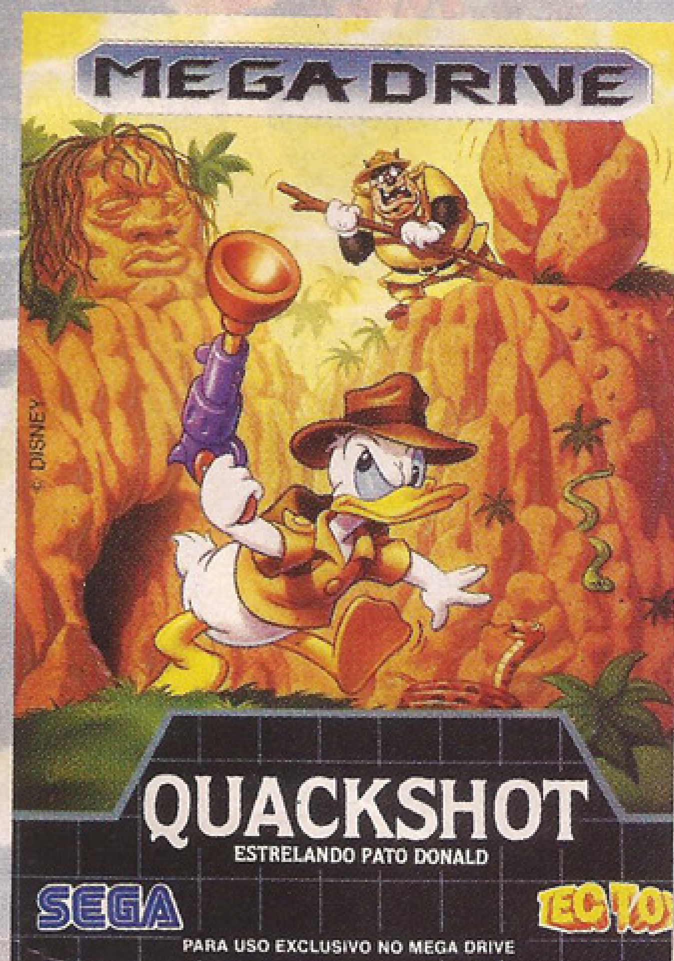
COMENZAS EL JUEGO SIN NINGUNA GRANADA. ABASTECETE A MITAD DE CAMINO PARA PODER REVENTAR A TUS ENEMIGOS.

SEGA

Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE. SOLO UN CARTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.





1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
. MANUAL DE INSTRUCCIONES
. CATALOGO DE JUEGOS

LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INSCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UNO ORIGINAL.

SEGA

GAMELAND S.A
Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94

TEC TOY



ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

JURASSIC PARK / Sega			
Aventura	16 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

¡Apostamos a que no aguantabas las ganas de estar frente a frente con un dinosaurio! El marketing del film de Steven Spielberg atacó por todos los frentes y llegó, también, al mundo de los videogames. Resultado: hay Jurassic Park para NES, SNES, Sega CD, Mega Drive y hasta para Game Gear. Bueno, ahora te hablamos de la versión en cartucho de Sega para el Mega Drive: ¡quedate tranquilo, que el game es rebueno! Tiene 16 Mega de memoria y es uno de los mejores ya producidos para la consola.

Gráficos Elaborados

Jurassic Park tiene gráficos bastante reales. El equipo de Sega trabajó un año y medio en este proyecto y se tomó el trabajo de producir pequeños dinosaurios de juguete que usó como modelos tridimensionales para las imágenes del juego. Los movimientos de los bichos quedaron copados. El Raptor solo tiene más de 20 movimientos. El resultado final parece una mezcla de Flashback con Alien 3. Los gráficos son alucinantes y el sonido es rico en detalles. El game es difícil, pero te divertís mucho. Controlá al Dr. Grant o al dinosaurio Raptor y preparate para un juegazo. ¡Felicitaciones para Sega!

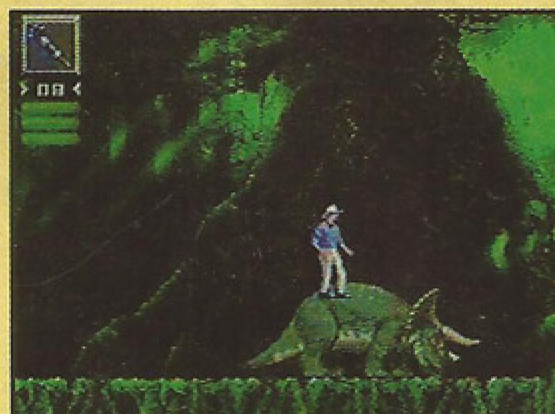
Arqueólogo o Dinosaurio

En el papel del Dr. Grant, tu objetivo es salvar a todos los visitantes del parque de los terribles dinosaurios carnívoros. Para vencer este desafío, necesitás un buen arsenal de armas.

En el otro modo del juego, vos controlás a Raptor, un dinosaurio más inteligente que un chimpancé y más peligroso que un tiranosaurio. Tu objetivo es escapar de los guardias, dándoles mordiscones. Raptor no tiene las fases River y Volcano. También ...no da para imaginarse un dinosaurio andando en barquito, ¿no?

EL DESAFIO DE GRANT

FASE 1 - JUNGLE



Subí al Triceratops y pasá por él con rapidez. El bicho es buenito...

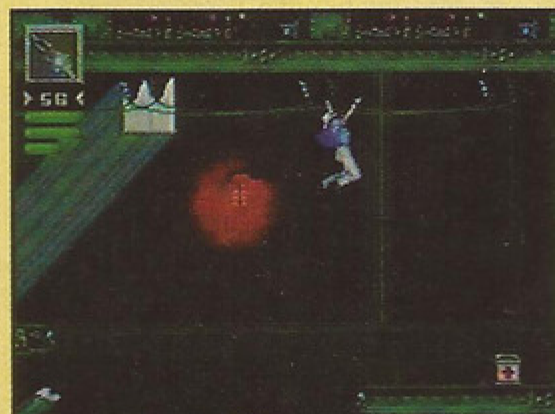


Esta rama es un trampolín genial. Usalo para saltar a otra.

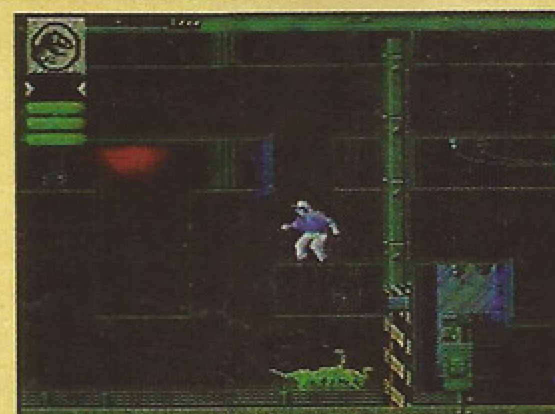


Tomá el elevador de la izquierda de la pantalla y reventá a este Tiranosaurio.

FASE 2 POWER STATION

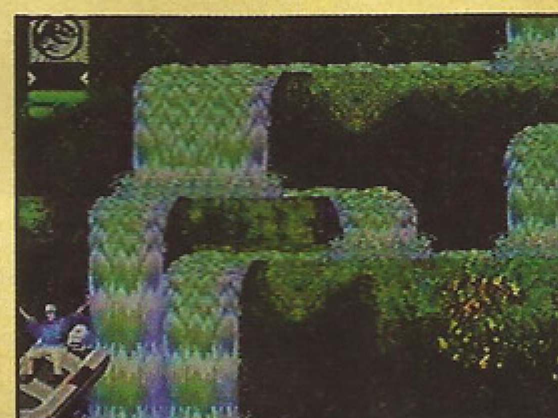


Escalá por lianas y cables. Hay una caja de 1º auxilios en la 1ª plataforma.

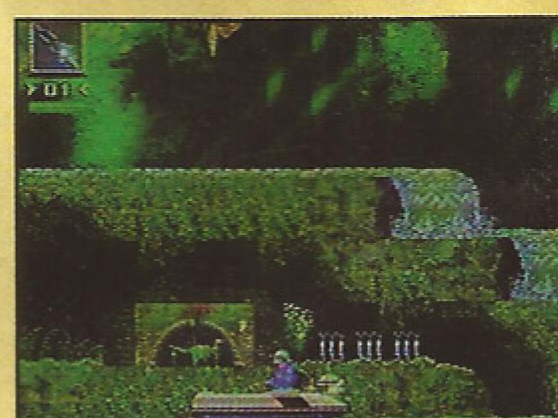


En el subnivel de esta fase, entrá por los caños para huir de los dinosaurios.

FASE 3 - RIVER



En las caídas de agua, pasá acelerando, si no el barquito cae.



En esta pantalla, tenés dardos para dar y vender. ¡Juntalos todos!

COMANDOS

A -	tiro
B -	salto
C -	selecciona arma
↑ -	abrir puerta/agarrarse a liana
→ -	acelerar barco
↓ -	agacharse

LAS ARMAS DEL DOCTOR GRANT

Son exclusivas del héroe humano. Si estás comandando el Raptor, vas a tener que pelear a mano limpia. Cada arma tiene un ítem respectivo. ¡Buscalo!

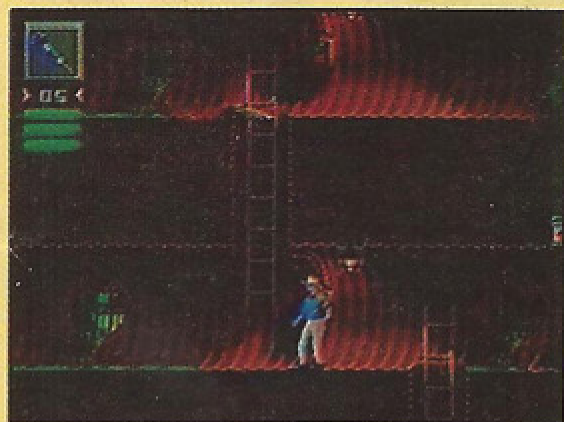


ARMA DE CHOQUE - inmoviliza por algunos segundos.

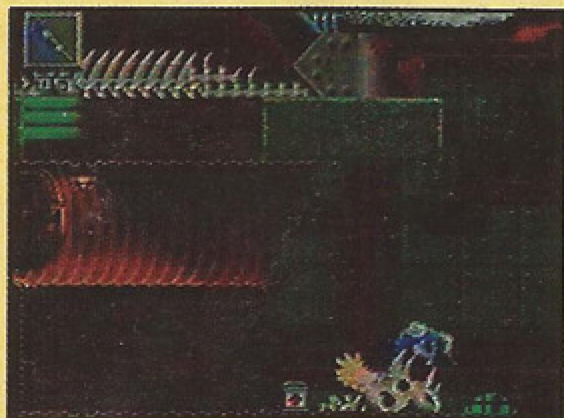


DARDO TRANQUILIZANTE - para neutralizar animales menores.

FASE 4 PUMP STATION

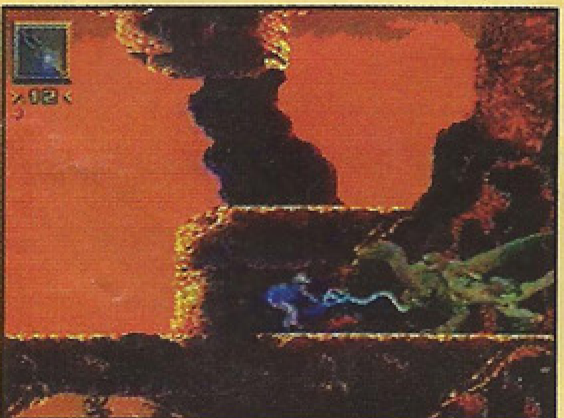


Para abrir las tapas de las escaleras accioná ↑ encima del interruptor.

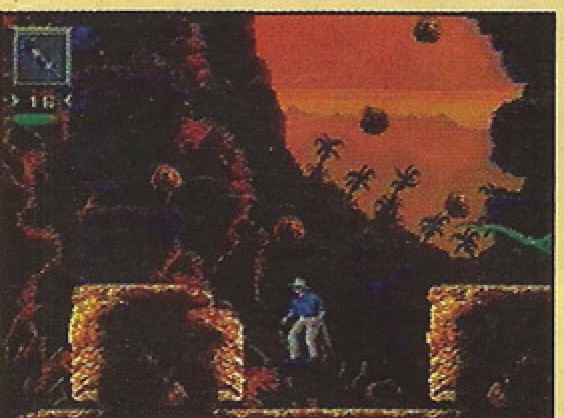


No saltes en el cráneo de este Triceratops, si no, adiós vida.

FASE 5 - CANYON



Protegete dentro de este agujero y mandales tiros a los dos velociraptores.



Como no existe paraguas en este game, cuidado con la cabeza: la lluvia de piedras puede ser fatal.

FASE 6 - VOLCANO

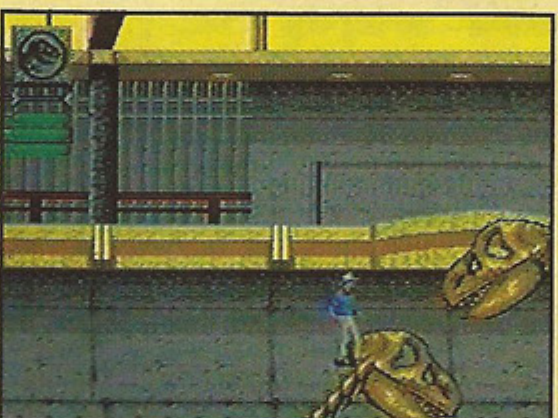


Vos estás dentro de un volcán. Da un paseo alucinante y no te tires a tontas y a locas de las plataformas.

FASE 7 VISITOR CENTER



Presioná ↑ en uno de los botones para llamar al ascensor.



Andá sobre los esqueletos de Tiranossaurus Rex para cortar camino.

LAS CAJITAS DE PRIMEROS AUXILIOS SON UTILISIMAS, PORQUE RECARGAN TODA TU ENERGIA.



SUPERDARDO - manda a dormir a los dinos grandulones en un segundo.



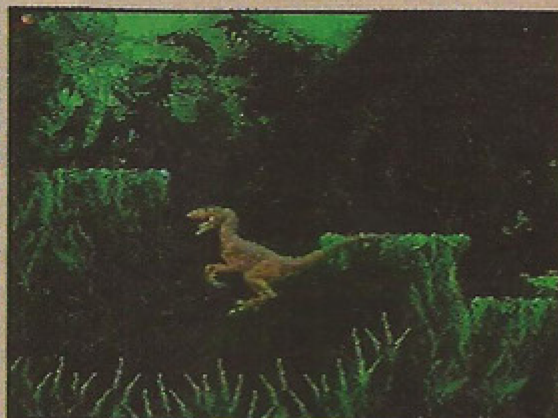
GRANADA DE GAS - es ideal para repeler ataques en grupo.



GRANADA DE LUZ - deja a los bichos ciegos por algún tiempo.

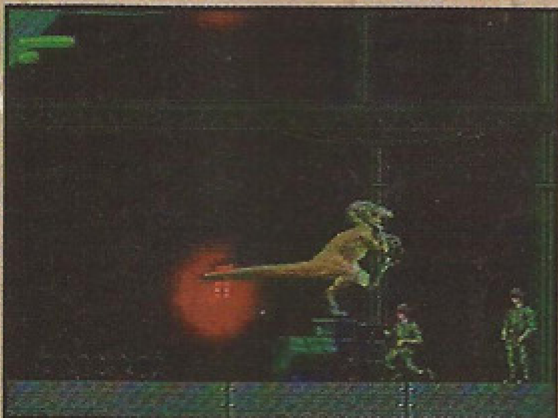
EL DESAFIO DE RAPTOR

FASE 1 - RAPTOR POWER JUNGLE



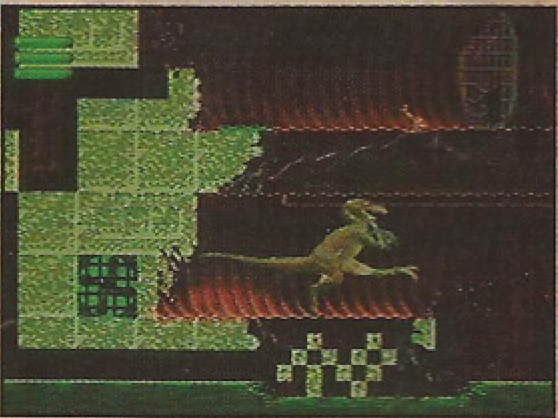
Cuidado con los espinos en el fondo de esta pantalla. Vos sos dinosaurio, pero no sos de hierro, ¿eh?

FASE 2 RAPTOR JUNGLE



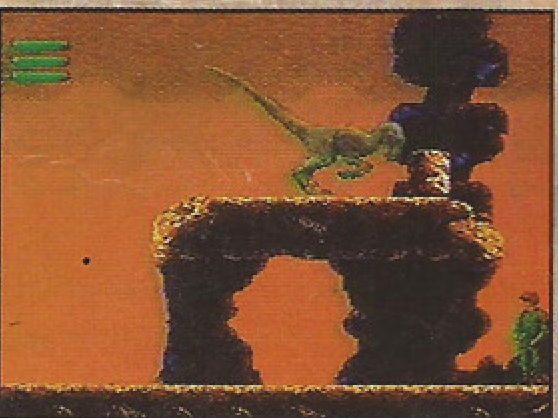
Cuidado para no convertirte en carne picada: saltá en la cabeza de los guardias y esquivá los tiros, ¿OK?

FASE 3 - RAPTOR PUMP STATION



Raptor también entra por los caños en esta fase, pero no puede subir por las escaleras.

FASE 4 RAPTOR CANYON



Empujá la piedra para que caiga en la cabeza del guardia.

FASE 5 - RAPTOR VISITOR CENTER



Dale tres golpes a estos guardias para reventarlos.



Andá por encima de los caños y terminá con los guardias.

COMANDOS

- A - mordisco
- B - salto
- C - patada
- ↓ - agacharse
- → + A - carrera de ataque
- C + ← o → - golpear

TU RAPTOR NO SUBE ESCALERAS, NO TIENE ITEMS O VALIJA DE PRIMEROS AUXILIOS. EN COMPENSACION, ES MUCHO MAS FUERTE QUE EL DR. GRANT.

Si vivís babeándote con tu colega que revienta Streets of Rage en el Mega, ya podés festejar. Sega está presentando Renegade, un juego de lucha del mismo tipo del hermano más viejo de Mega, creado para la capacidad de memoria del 8 bits. Renegade es violento: sos el personaje que tiene que hacer la limpieza de un montón de pandillas de la calle. Los palos vuelan en estaciones de subterráneo, calles, puertos, y en cualquier lugar donde haya alguien que se te enfrente. Después de hacer la limpieza, podés salir a encarar la fase siguiente.

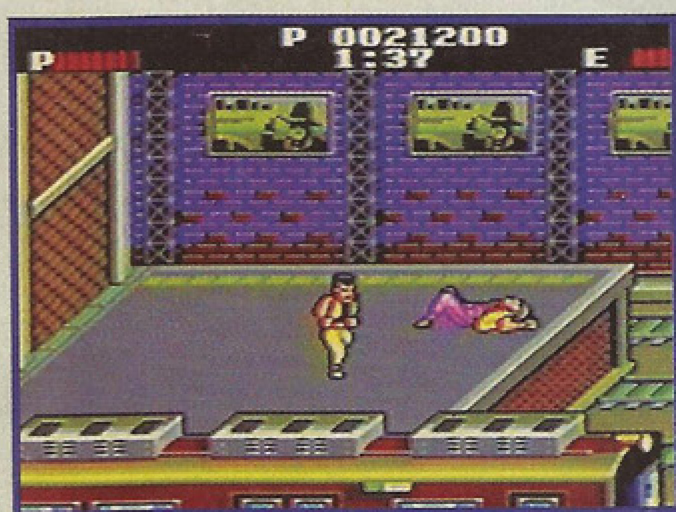


ESCENARIOS Y DESAFIOS COPADOS

En Renegade, los escenarios sorprenden y el desafío es estimulante: además de contar con un buen número de golpes para una versión de 8 bits, todavía podés encarar tres niveles de dificultad. Pero, como nada es perfecto, la cantidad de golpes y palazos es proporcional a las veces en que aparecen defectos en los sprites: vos le hacés una zancadilla a un enemigo y las piernas desaparecen o, bien, el rostro de tu adversario se esfuma después de darle un puñetazo. Es medio molesto, ¿no? Además de eso, el sonido no llega a gustar. Pero si te copan las peleas, probá Renegade. En general, vale la pena.



En la calle, quedate siempre a la izquierda de las motos, empujando y dando golpes.



Para reventar a este jefe en la fase 1, dale muchos golpes y tiralo fuera de la plataforma.



Ojo con el ataque de los motociclistas. Esquivá las motos y contratacá con voladoras.



Para reventar a estos punks grandulones quedate en un ángulo y sólo atacá por los lados.

RENEGADE / Sega

Lucha — 1 a 2 jugadores



HAY DOS ITEMS IMPRESCINDIBLES: EL "P" AUMENTA EL PODER DE TUS GOLPES, Y EL "S" DA INVENCIBILIDAD TEMPORARIA.

EN EL TOPE DE LA PANTALLA, EL MARCADOR "P" INDICA TU ENERGIA Y EL "E" LA FUERZA DE LOS ADVERSARIOS. NUNCA DEJES QUE EL TIEMPO LLEGUE A CERO: ¡SI LO HACES, PERDES UNA VIDA!

MOVIMIENTOS



1 - golpe hacia el lado izquierdo



2 - golpe hacia el lado derecho



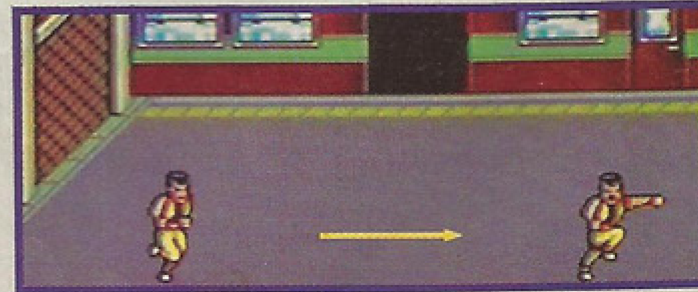
1 + 2 - voladora



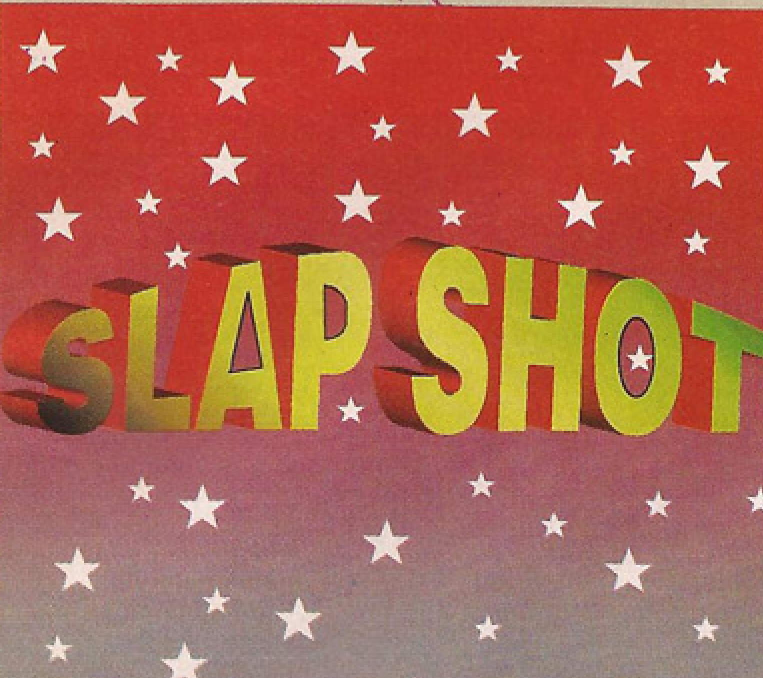
↓ + 1 ó 2 - golpear al adversario caído



←, ← + 1 - carrera con superpuñetazo hacia la izquierda.



→, → + 2 - carrera con superpuñetazo hacia la derecha.



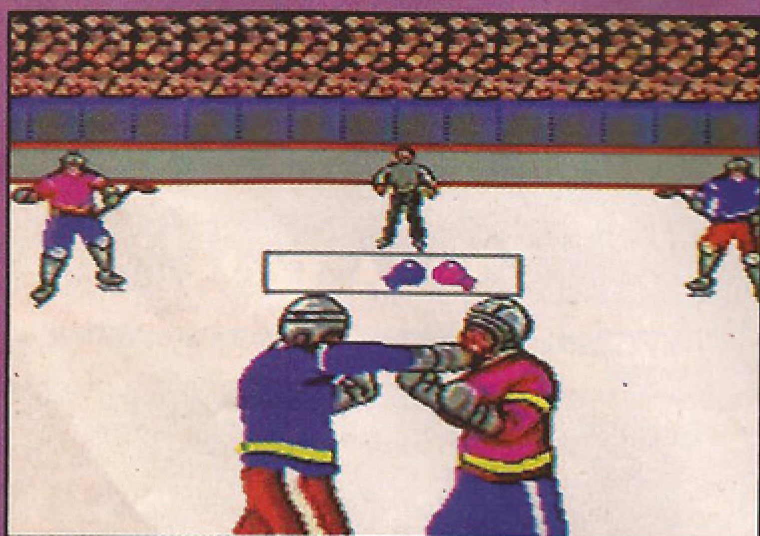
ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Fans del Master System que se copan con los games de deporte: ¿por qué no dejar de ratonearse con el maravilloso NHLPA Hockey 93, del Mega Drive? Ahora tu consola también tiene un game de hockey sobre hielo.

Slap Shot tiene gráficos aceptables para un 8 bits, el sonido es regular y el desafío va a complicarle la vida a quien nunca jugó hockey. Es difícil mantener la posesión del disquito y el juego se desarrolla tan de prisa, ni da tiempo para armar jugadas. Pero podés divertirte a gusto: los arqueros son debiluchos y las peleas en la cancha sirven, por lo menos, para reírte un rato.

Puñetazos sobre Hielo

Esta versión suprimió las reglas más complicadas del hockey. Tu objetivo es meter el disquito en el arco adversario. . Acordate, solamente, que no podés mandarte un tirazo que haga al disco atravesar la cancha sin tocar a nadie. En ese caso, cometés Icing y recibís una falta cerca de tu arco. Y cuando se arma una pelea, pegá con todo, porque el perdedor sale de la cancha.

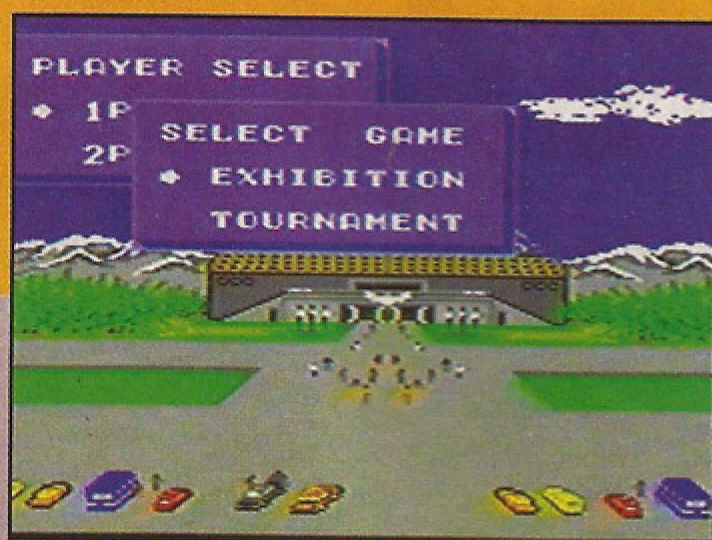


Para ganar, quedate presionando el Direccional hacia el lado del adversario y apretando el botón de puñetazo.

RECORDEMOS: LAS SELECCIONES DE LA UNION SOVIETICA, ALEMANIA OCCIDENTAL Y ORIENTAL NO EXISTEN MAS

TRES LIGAS MUNDIALES

Son veinticuatro selecciones de países a tu elección, divididas en tres ligas: A, B, y C. Los mejores teams están en la división A y los peores en la C. Cada selección tiene tres marcadores de evaluación: POWER (fuerza), SPEED (velocidad) y BALANCE (equilibrio). Preferí a los que tienen A en todo.



Hay dos modos de disputa: EXHIBITION, para jugar solamente una partida, y TOURNAMENT, donde participás de un campeonato mundial con juegos eliminatorios.



Canadá y URSS son los mejores equipos de la división A. Pero, ¿viste la carucha del técnico soviético?

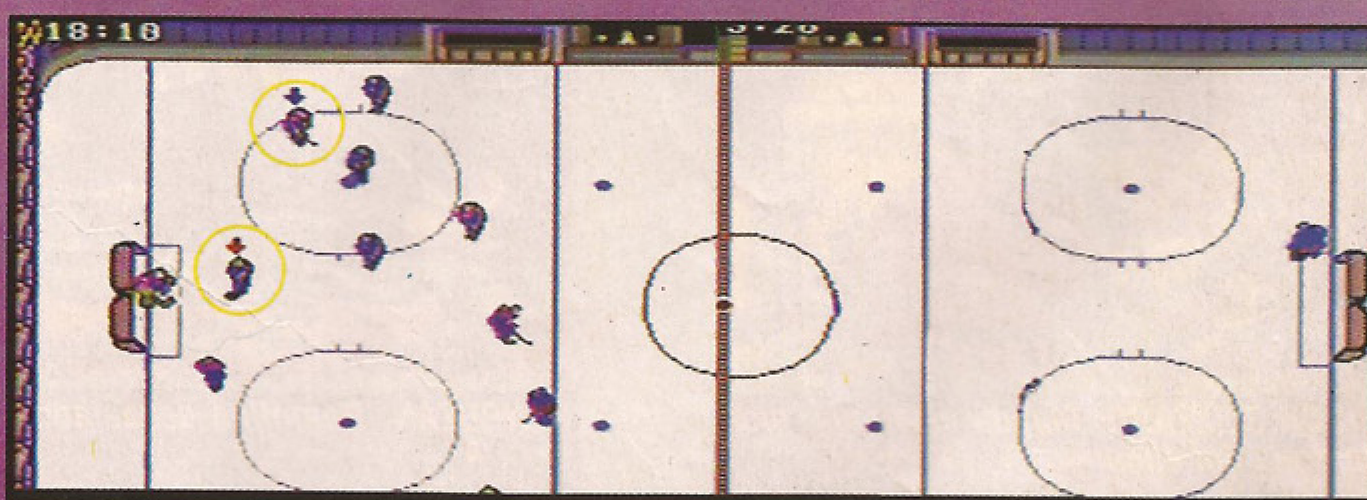
Aprendé estos Trucos

★ Para ganar en las disputas del disco, quedate apretando el botón 2 rápidamente antes de que el juez pite.

★ A la hora de marcar al adversario que está en el ataque, no descuides a tu arquero y tratá de dejarlo siempre bien colocado, porque podés sufrir un tiro fulminante en cualquier momento.

★ Al observar una buena brecha en la defensa enemiga, tirá enseguida, aunque estés en el medio de la cancha. Los arqueros de este game son tontos y tenés grandes oportunidades de marcar el punto.

★ Los partidos tienen siempre tres períodos de 20 minutos de duración. Por suerte, el tiempo no es real.



El jugador perseguido por la flechita es el que está bajo los comandos de tu joystick. Hacé marcación cerrada.

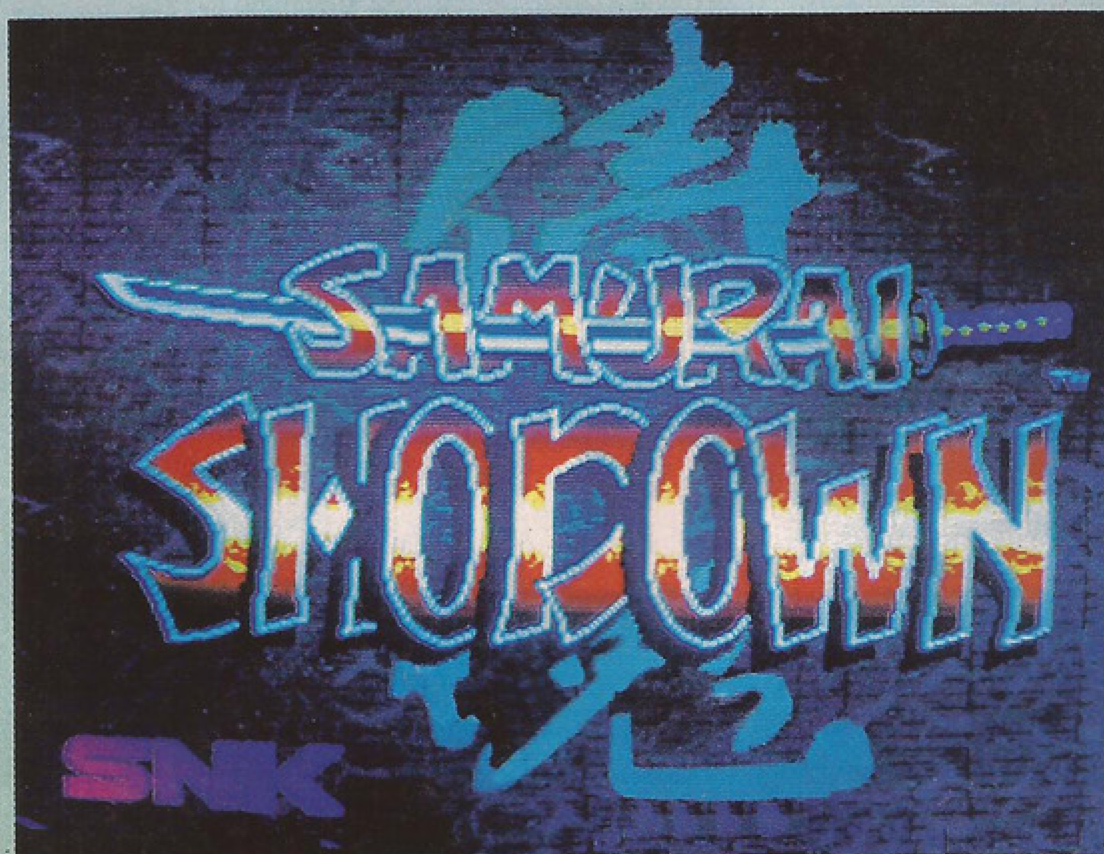


En el intervalo entre el 2º y el 3º tiempo, quedate atento a las instrucciones del técnico.



COMANDOS

1	Lanzar al arco/disputar divididas
2	Pasar el disco/cambiar flechita del jugador de defensa/puñetazo



SNK se está especializando en lucha. Después de clásicos como World Heroes, Art of Fighting y Fatal Fury, le llegó el turno a las espadas. Samurai Shodown trae doce luchadores, maestros en el arte oriental de cortar cabezas con espadas afiladas. El game mezcla estilos, pero tiene personalidad propia. Tal vez sea el mejor game de lucha que haya hecho la creadora del Neo Geo. Y el primer juego de lucha con dos mujeres: Charlotte y Nakoruru.

Las espadas no están en el game porque sí. Muchos golpes usan estas armas milenarias. Hay magias del más allá y golpes muy locos. El sonido es genial: el más completo que SNK haya creado para un game de lucha. Samurai Shodown sólo tiene un defecto: trae apenas un jefe. Pero las características especiales de los doce luchadores lo compensan. Son 117 Mega de la más pura cultura japonesa. Resultado: ¡un juegazo de aquellos! Disponible para Neo Geo doméstico y arcades.

COMANDOS

Podés dar golpes (de espada) con los botones A, B, o A+B. Y patadas con los botones C, D o C+D. Pero la intensidad del ataque varía. Así, un golpe que aparece con la letra A, puede ser dado también con B o A+B. Estudiá los comandos.

A: golpe débil
B: golpe mediano
A+B: golpe fuerte
C: patada débil
D: patada mediana
C+D: patada fuerte

SAMURAI SHODOWN / SNK

Lucha — 117 Mega — 1 ó 2 jugadores



GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

VAS A TENER QUE SUDAR PARA TERMINAR ESTE GAME. SOLO EL NIVEL 1 DA UN TRABAJO DE UNA HORA O MAS

LOS MEJORES GOLPES DE LOS DOCE LUCHADORES

GEN-AN



POISON BLIZZARD. Mandá esta nube bien a la oreja del enemigo: ↓, ↘, → + A

HAOHMARU



SENPUZAN. Remolino devastador. ↓, ↘, → + A

CHARLOTTE



POWER GRADATION. ¡Esta mujer es muy fogosa! Reventá con ↙, ↓, ↘ + A

GALFORD



RUSH DOG. Locura pura: ¡magia con un perro! Es simple: ↓, ↙, ← + A

UKYO



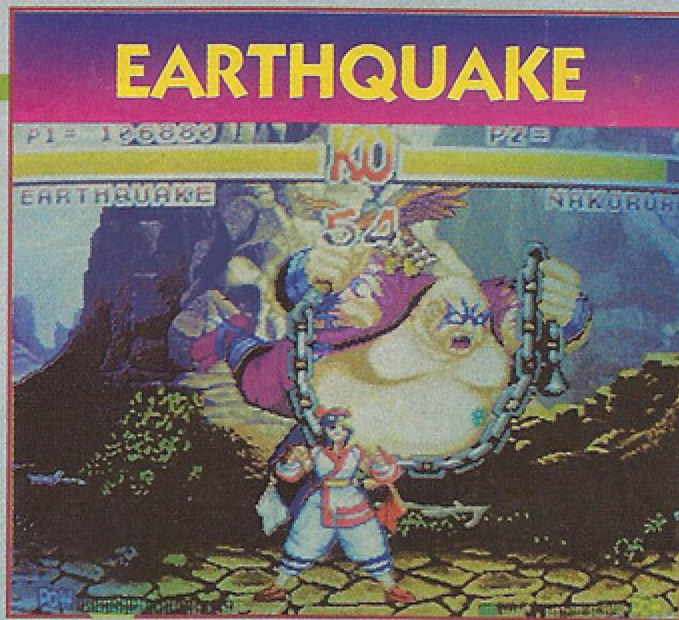
SWALLOW SWOOP SLICE. ¡Cinematográfico! Saltá y reventá con ↙, ↓, ↘, → + A

TAM TAM



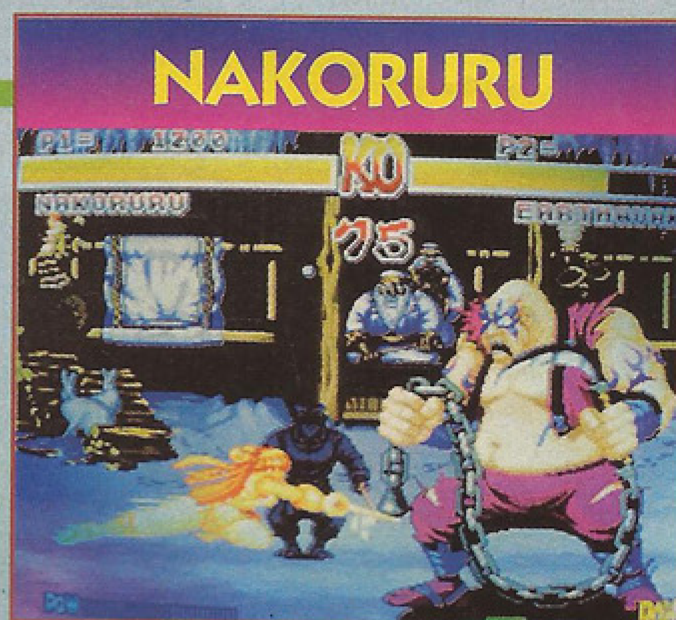
MURA GABURU. ¿Qué tal un tigre en la oreja del adversario? Hacé ↓, ↘, → + A

EARTHQUAKE



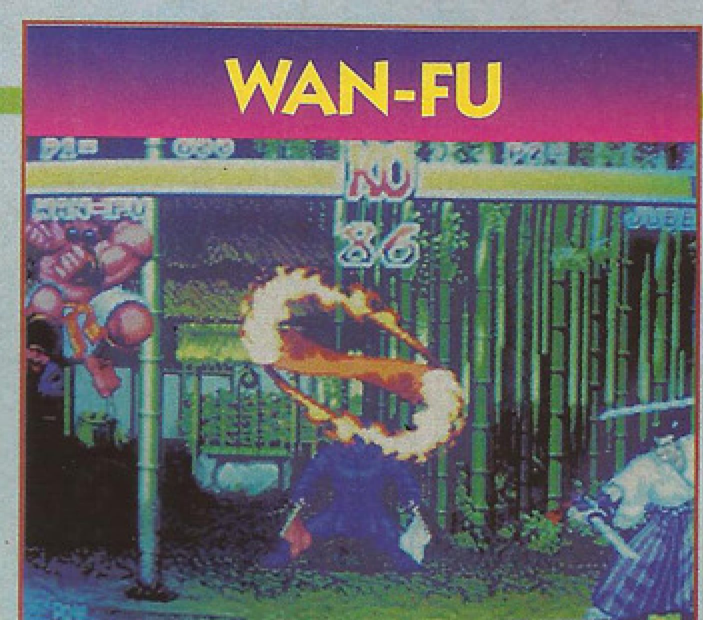
TRIANGLE JUMP. Saltá y tirate encima con el Direccional, apretando A+ B

NAKORURU



LEYLA MUTSUBE. Lindo y eficaz. Volá con todo: ↓, ↘, → + A

WAN-FU



EXPLODING WAVE. Una simple bola de fuego para asar los sesos: ↓, ↙, ← + A

JUBEI



HASSO HAPPA. Usá la espada con todo. Apretá A rápidamente para acertarle al enemigo.

HANZO

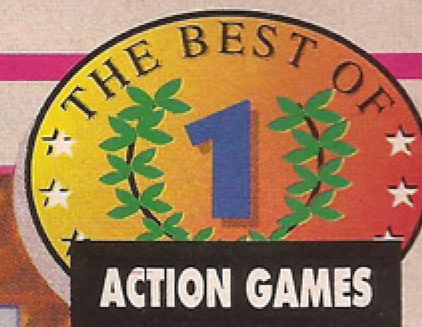


NINJA TWIRL. Aparecé en cuatro lugares diferentes: →, ↘, ↓, ↙, ← + B+ C+ D. Accioná el Hanzo que quieras con los botones A, B, C, y D.

KYOSHIRO

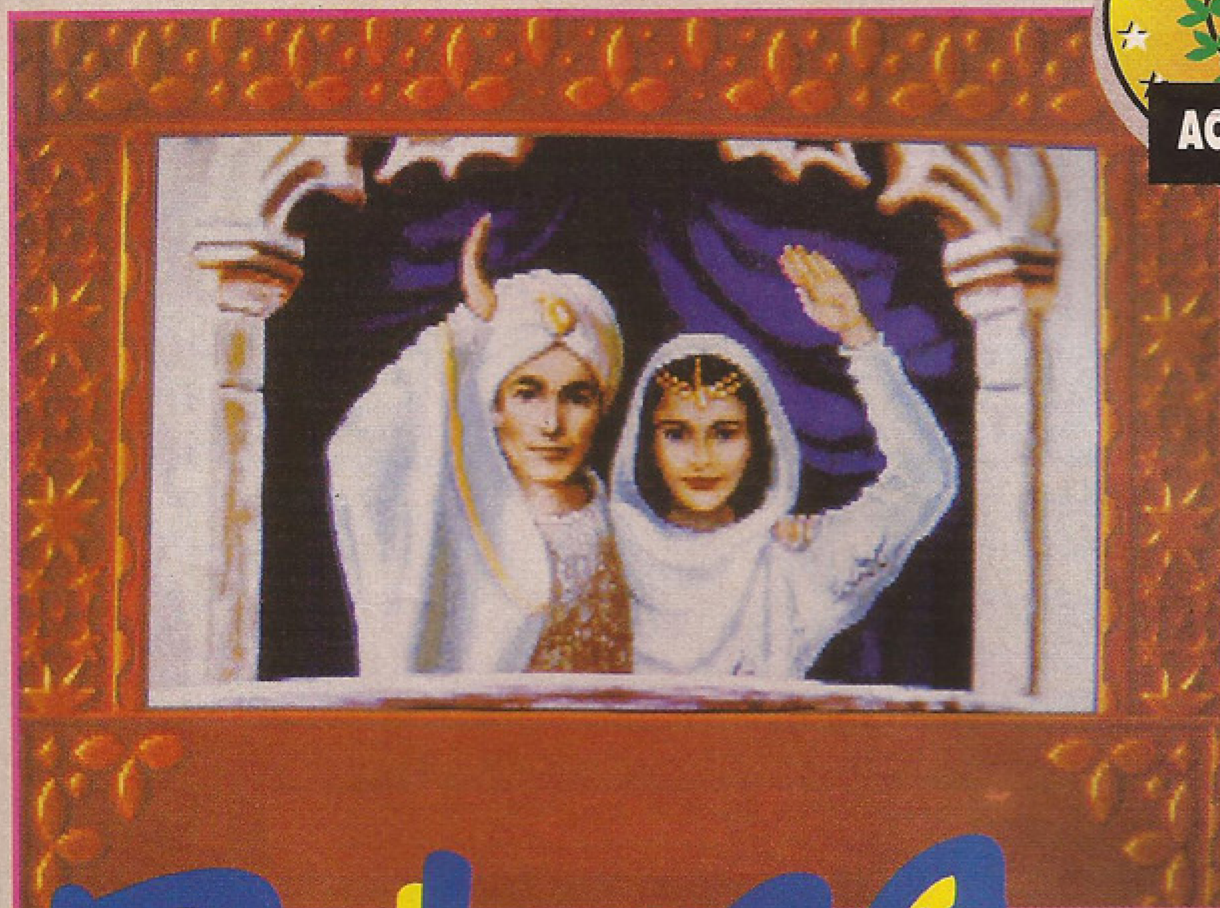


CHOBI JISHI. Esta magia es alucinante. Detoná con ↓, ↙, ← + C + D.



La historia del Prince of Persia es una de las más conocidas del mundo de los games. Es ésa sobre el amor entre la hija del Sultán y el plebeyo pobre, quien huye de las mazmorras para salvar a su amada de la amenaza del Vizir: se casará con él o morirá. Los persistentes gamemaníacos que consiguieron llevar esta aventura hasta el fin vieron un hermoso "happy end", con el Vizir vencido y la unión de la apasionada pareja. Y, así, ellos vivieron felices durante ...11 días.

El Vizir no se dio por vencido. Volvió a la carga transformado con la cara del príncipe. Y, de remate, transformó a su rival en mendigo, y mandó a los guardias del castillo a perseguirlo. El príncipe consigue huir del palacio y tomar una nave. Mientras tanto, la princesa comienza a notar cambios en su esposo impostor. Hasta que el Vizir decide desenmascararse y hundir el navío donde su rival había huido. El muchachito sobrevive, llega a una playa y ahí ...inicia el camino de vuelta al castillo.



CONFIGURACION MINIMA

PC 286 DE 10MHZ, WINCHESTER DE 10 MEGABYTES, MONITOR VGA, ACEPTA TODAS LAS PLACAS DE SONIDO.

Prince of Persia 2

PRINCE OF PÉRSIA 2 / Brotherbund

Acción — 1 jugador

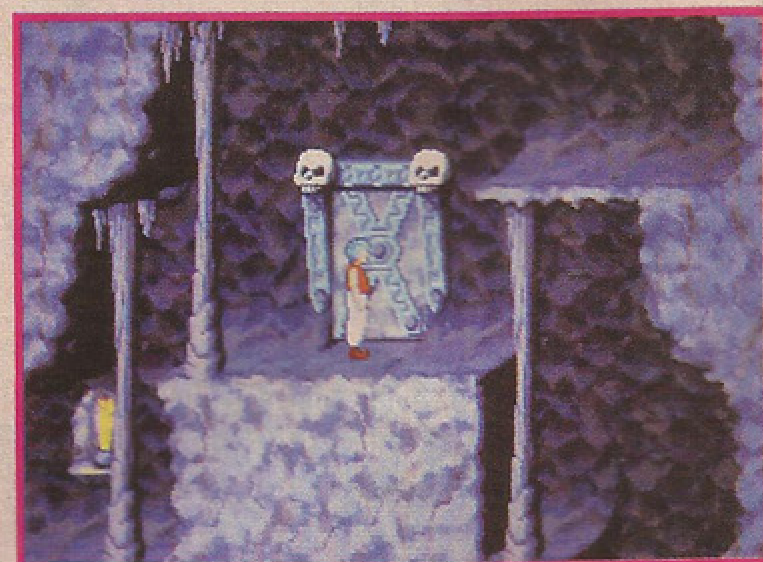


CARA NUEVA

Tres años después de la presentación de la primera versión, Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame es presentado como continuación de la historia, con cambios que son una fiesta para los ojos. Los gráficos y el escenario están mucho más bonitos y detallados. Los movimientos de los personajes también: ahora, necesitás dos teclas para comandarlos. Hay voces digitalizadas y una banda sonora sin comentarios. ¡En fin, el game es lo máximo!

RECORRIENDO LABERINTOS

El tiempo total del juego ahora es de 75 minutos. Las fases se desarrollan en diversos lugares. El primer escenario es el interior de una caverna, junto a la playa donde el príncipe fue a parar después del naufragio. Explorando los laberintos, vas a encontrar una salida nada convencional para el próximo escenario. En la caverna, por ejemplo, una alfombra mágica es lo que lleva al príncipe a la próxima etapa, que se desarrolla en un castillo abandonado.



En el interior de la caverna podrás curarte de cualquier nostalgia por los laberintos, que son la marca registrada de Prince of Persia.



Esta es una de las escenas de la bellísima presentación del game: el príncipe huyendo de los guardias del Vizir.



Para abrir la puerta de la caverna, pisá en todas las piedras, menos en la que tiene el símbolo igual al de la puerta.



La alfombra mágica es tu pasaporte para el próximo escenario. Parece cosa de Aladdin.

LA MAYORIA DE LOS LABERINTOS TIENEN UN ATAJO HACIA EL FINAL. PERO SI HACES EL CAMINO MAS DIFICIL, PODES JUNTAR MAS POTES.

NUEVOS PELIGROS Y ENEMIGOS

¿Te acordás de las trampas de los laberintos de la versión anterior? Pues anda enterandote de que, ahora están peores. No todas las lajas de piedra sueltas tiemblan antes de caerse: se caen y listo. En vez de guillotinas verticales, hay cuchillas enormes metidas en las paredes. ¡Pasás distraído, y zap! El príncipe queda cortado al medio. Las famosas lanzas ya no salen del suelo, sino de las paredes. Hay hasta unas puertas trampa en el piso que son una canallada. Ahora, lo peor son los enemigos, diferentes en cada escenario. En la etapa de la caverna, aparecen esqueletos que no se pueden eliminar; sólo quedan fuera de acción durante algunos segundos.



Mirá lo que ocurre si pasás distraído delante de las lanzas. El game no ahorra realismo y desparrama sangre por todos lados: tu príncipe quedó como un colador.



Para acabar con estas cabezas, el truco es atacarlas cuando se detienen bien cerca tuyo. Ahí sólo tenés que mandarle unos espadazos.



Los guardias más peligrosos son los que esperan que vos ataques. Tenés que atacar y defenderte continuamente, hasta que aparezca una oportunidad de atravesar a alguno.

WORLD HEROES 2/SNK		
Lucha	146 Mega	1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

WORLD HEROES 2

ADK

©1993 ADK CORPORATION

DISPONIBLE TAMBIEN PARA NEO-GEO

Vos que te quedaste ratoneándote con el demo exclusivo de World Heroes 2 que te regalamos, prestá atención. SNK comenzó a distribuir este maravilloso game. Quien tenga un Neo-Geo o un fliperama en la esquina de su casa, ya puede ir festejando. World Heroes 2 es todo lo que podías esperar en un game de lucha, y algo más. ¡Una masa total!

Los ocho personajes conocidos de la primera versión se volvieron mucho más copados. Más golpes, mayor rapidez, más fuerza. Y además, este segundo World Heroes tiene seis nuevos personajes: Madman, Ryoko, J. Maximum, Captain Kidd, Erik y Shura. Sólo gente fina: un quarterback de fútbol americano, una yudoka, un vikingo auténtico, un pirata...

World Heroes 2 tiene 146 Mega de gráficos alucinantes, sonidos rebuenos y golpes fantásticos. Las traicioneras pantallas de Death Match son muy locas. Para mejorar un poco más la situación, esta segunda versión es bastante más difícil que la primera. Si estabas buscando un game de lucha escalofriante, podés parar de buscar. World Heroes 2 es perfecto. Y como si esto fuera poco, tiene algunos golpes escondidos... ¿Hay algún buen detective por ahí?

HANZOU



Japonés, lucha "iga-ninja". Magia, giratoria, y patada en el aire son sus mejores golpes.



¿Feo, no? Dragon Punch: →, ↓, ↘+ A

FUUMA



También japonés, maestro en el arte "fuuma-ninja". Sus mejores golpes son iguales a los de Hanzou.



Giratoria: ↓, ↙, ← + B. ¡Revienta todo!

BROCKEN



El famoso y temido Brocken es alemán. Militar de carrera, tiene poderes especiales. ¡Y cada golpe!



Magia baja: ↓, ↘, →+ B

RASPUTIN



Ruso y muy místico, Rasputín tiene golpes geniales: magias y otras sorpresas.



Magia loca: de ↓ hasta ↑ + A

KIM DRAGON

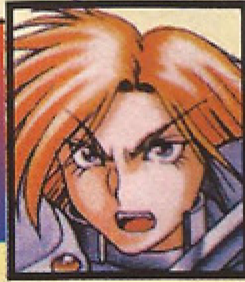


Es coreano y un as del "kenpoka". Principales golpes: dragón, puñetazo rápido y patada hacia adelante.

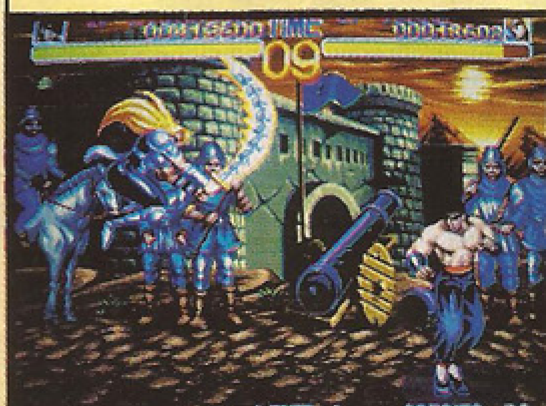


Dragón con fuego: ↓, ↑ + B

JANNE



Esta espadachín tan sexy es francesa y muy peligrosa. Magia y espadazos son su fuerte.

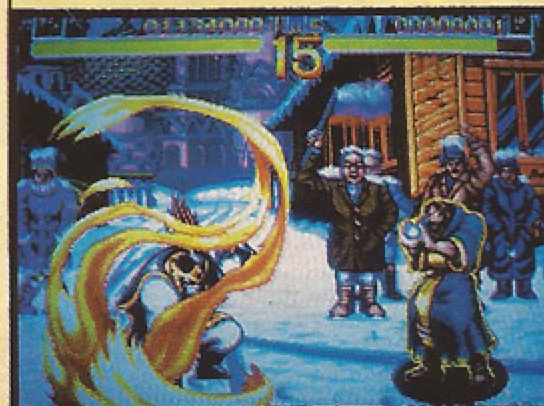


Espadazo en el aire: ←,→ + B

J. CARN



Conocido como conquistador, viene de la Mongolia. Hombrazo y fuego son sus mejores armas.



Fijate que fuego tan lindo: ↓, ↑ + B

MUSCLE POWER



Este americano es un luchador de verdad, tipo mastodonte. Carrera y pilón son sus mejores golpes.



Un super pilón: 360 grados + A

SHURA



Boxeador venido directamente de Tailandia, Shura usa sus piernas y brazos con mucha agilidad.



Gancho de fuego: ←, → + A

ERIK



Vikingo; viene de Noruega. Su magia de hielo es alucinante. Y tiene más: martillo eléctrico y ola.



¡Qué magia! Ola: ↓, ↘, → + B

MADMAN

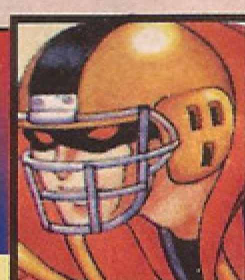


Madman: el tipo es muy loco. "Soldado del espíritu", natural de Nueva Guinea. ¡Tiene golpes del más allá!



Macumba: apreta B cerca de la víctima.

J. MAXIMUM



Quarterback norteamericano. Rápido y fuerte, tiene magias, patadas, puñetazos y otras maravillas.



Cabezazo: ↓, ↑ + A

RYOKO



Yudoka japonesa. Rápida como la luz, es la más ágil del game. ¡Y, además, tiene magia!



Giro arrasador: 360 grados + B

CAPTAIN KIDD



Como todo pirata que se precie, este tipo no tiene patria. Pero desborda técnica y fuerza.



Magia de la carabela: ↓, ↘, → + A

C a r t



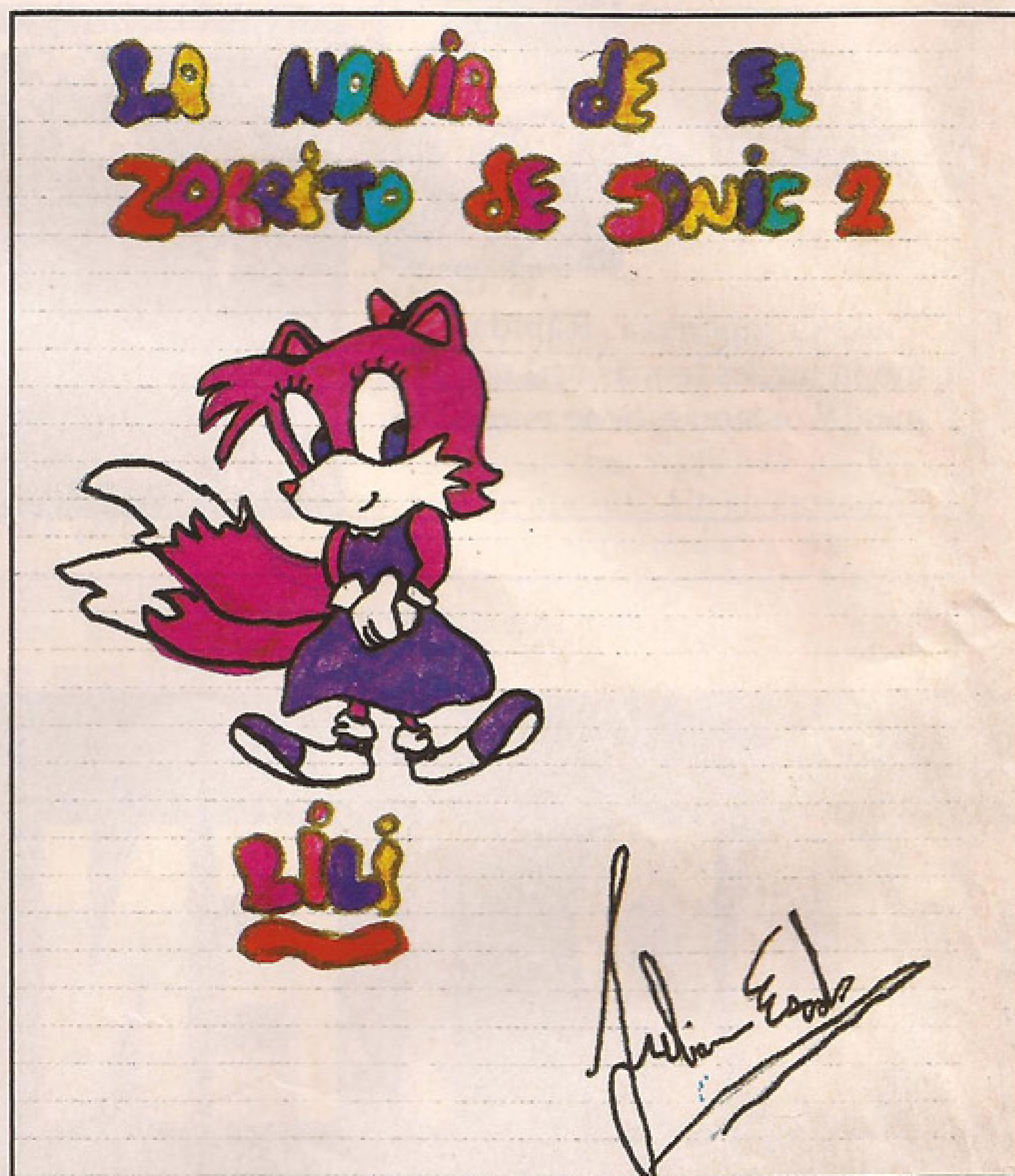
No gasten, no gasten y no gasten

Les mando una foto con mi hermana y dos cachorritos que teníamos hace un tiempo pero que tuvimos que regalar porque según mi papá gastaban mucho.
La frase de mi viejo es: no gaste, no gaste y no gaste.
Somos fanáticos gamemaníacos. Leemos la revista todos los meses. Eso no quiere decir que la compremos. Muchas veces la pedimos prestada porque papá no nos da guita.
Chau gamemaníacos.

Bruno y Lia
Capital







Los primos y las amistades

Hola, me llamo María Soledad Gayá y les mando las fotos de mis primos .
En una de las fotos se lo puede ver a Lucas con una chica (sólo son amigos) que no quiere fotos.
En la otra foto está Diego (mi otro primo) con un amigo de él. Diego es el de la izquierda. El amigo se llama Javier.

María Soledad Gayá
Capital

Lili

Queridos amigos:

Les dibujé a Lili, la novia del zorrito de Sonic 2.
Mi nombre es Julián Escala y tengo 12 años.
Compro todas las revistas y mandé una carta y no la publicaron.

Julián Escala
Olavarría - Buenos Aires

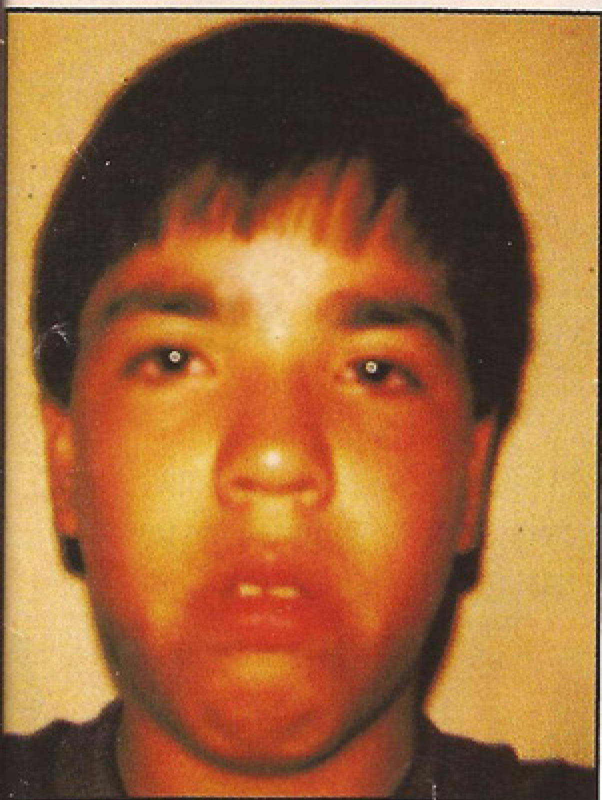


Hernán en ...

Hola me llamo Exequiel R. Bock, tengo 11 años y conseguí una foto casi-casi en paños menores de mi hermano Hernán.
Es cuando era un poco más chico, pero me gustaría que la publiquen en la cartelera (aunque sea de 2 x 2).
Luego voy a tratar de sacarle otra foto con la cara que ponga cuando la vea publicada (ya que él no sabe que la mandé).
Desde ya muchas Gracias.

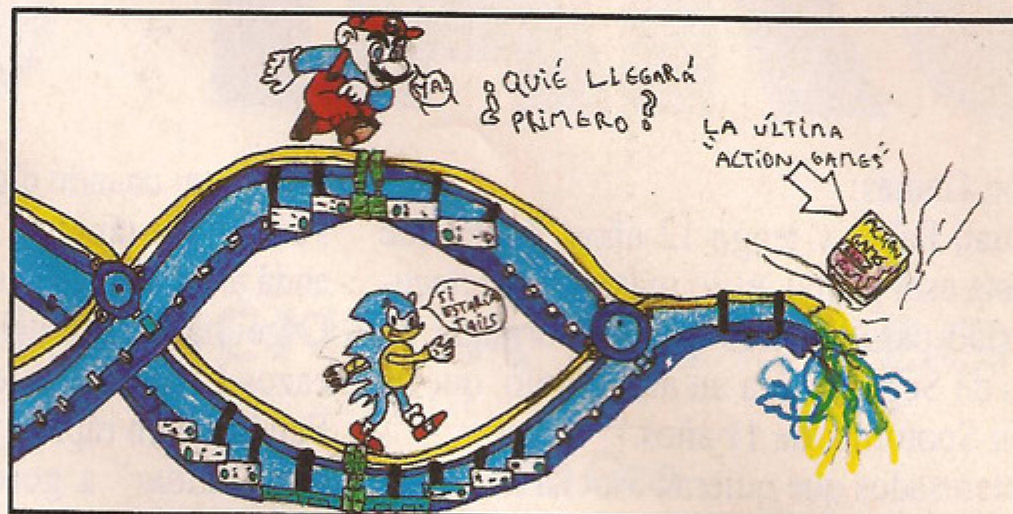
Exequiel R. Bock
Ituzaingó - Buenos Aires

e l e r a



"Carita"

Hola, me llamo Facundo Vásquez y soy de Concordia - E. Rios - , les comento que esta foto me la saqué a las 4:30 de la madrugada , por eso tengo esa "carita:"(después de bailar).
Bueno, les dejo mi dirección por si algún chico o alguna chica me desea mandar preguntas o jugadas para que se las responda, mi dirección es: San Juan 727, Concordia - Entre Rios - tel (045) 21-5438.
Me despido con un fuerte abrazo y AGUANTE ACTION !!



¿Quién llegará primero?

Piolísima esta reunión.

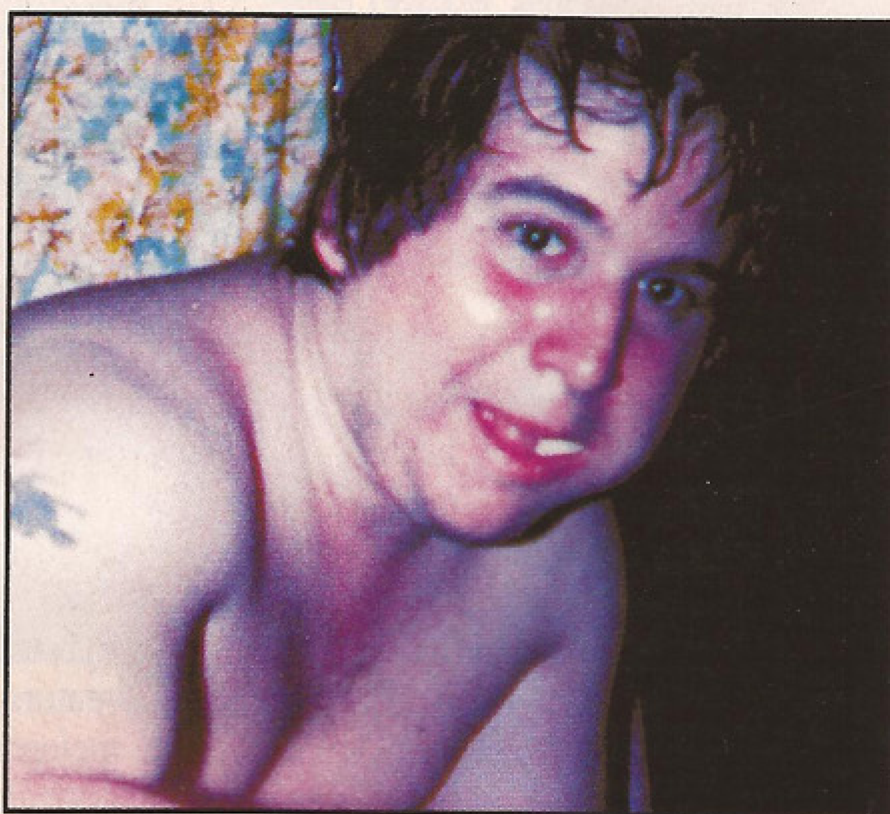
Leandro S. Gómez
Avellaneda



Mi mejor regalo: mi foto

Soy muy amigo (pero amigo amigo) de varios integrantes de Action.
Para estas fiestas quería hacerles mi mejor regalo: mi foto. En ella aparezco con Adela y Silvia.
Aunque no parezca, ellas como otras tantas, están muertas. ¿Con quién? Eso es obvio.
Chau fieras. Saludos a todos.

Diego
Capital



Bajas Calorías

Les mando mi foto antes de la dieta.
Muy pronto les voy a mandar otra en la que luzco mucho más alto, rubio, con ojos claros y con toda la facha de un auténtico ganador.

El Indio
Palermo viejo - Capital - Argentina

¿Adivinen quién esta estudiando?

Soy yo o quién.
Yo soy un gamemaníaco desde hace rato.
Esto es para la "cartelera". (Si lo pueden poner y si no,¡no!)
¡Que cortita que es mi carta! ¡Chau!



LA CARTELERA ES TUYA, USALA.

Creemos que el mejor lugar donde podemos mostrar lo que se nos ocurra es esta cartelera.
Mandá lo que tengas ganas (si es guita mejor) : Fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia o como le llames; fotos de tu casa, del baño o del gallinero, etc.; boletos capicua; fotocopia del boletín o del parte de amonestaciones; mensajes amistosos o amorosos (que sean breves); fotos de tus medallas; chistes; anécdotas felices o infelices (cortas); dibujos de cualquier cosa; poesías; canciones; versitos; cantitos de cancha; etc.; etc.
Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar.
En el sobre de tu carta poné:
CARTELERA DE ACTION - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Buenos Aires

Cartas Ga

Action Games:
Me llamo Juan Pablo y tengo 12 años. Antes que nada la revista está genial, es lo más, es espectacular. Les escribo para decirles que he formado un club de fans de Sega junto a un amigo mío, que se llama Martín Spotorno, de 11 años.
Todos los interesados que quieran asociarse al club pueden hacerlo por teléfono o por carta a Monasterio 352 (1638) Vicente López, Bs. As. o por teléfono al 791-6929 de 17:00 a 20:00 hs. (Juan Pablo). Los dos somos socios del Club de Action Games. Ojalá publiquen este aviso. ¡Idolos!

Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López

Amigos de Action Games:
Mi nombre es Lucas, tengo 13 años y tengo una Genesis, y me coparía ganar un premio cualquiera.
Un truco: Sonic: si pasás la final de este game, apretá los botones A, B y C, todo el rato, para que no te pierdas esta sorpresa.
Me despido, genios, con un millón de felicitaciones.
P.D.: publiquen, por favor, mi carta.

Lucas Domínguez
Capital

Sres. Action Games:
Azcuénaga 24, ¡ma!, me dejo de hacer pavadas y vamos a lo nuestro.
Hay unas cuantas cosas que voy a decirles (y a los gamemaníacos).
1º) Esta es la cuarta carta que les escribo, de las cuales no se publicó ninguna. Espero que la publiquen.
Bueno, esto es para los Familymaníacos. Uds. siempre preguntan ¿por qué no sale una sección para Family? Estos genios ya se lo explicaron, pero a algunos no les quedó en claro. La Family es ¡ooocho! bit, y la Nintendo también es ¡ooocho! bit, o sea: son los mismos juegos (Family siempre los copia) lo que no entiendo es ¿por qué la Master tiene mejor imagen? ¿O no es de ocho bit?
Bueno, esto es para "joder" con su Mortal Kombat.
Scorpions: cuando diga ¡Finish Her! haceles la fatalidad, ¡no!, ¡no! Una toma y después la fatalidad.
Sub-Zero: cuando diga ¡Finish Her!, congelalo y hacele la "fatality".
Kano: ¿querés ver cuándo le saca el corazón en cámara lenta? Cuando en la energía diga "Danger", dale una barredora y hacé la fatalidad (bien rápido).
Lui Kang: cuando diga "Danger", una barredora y la Fatality (re-rápido). Otra: cuando diga Finish Her, andá al final de la pantalla y hacele doble Fatality.
Cage: hacele la fatalidad e inmediatamente, palancazos hacia adelante y botón con que le hacés la Fatality bien rápido y...
para "tildar" a goro (semifinal) con Scorpions: Dale voladoras, cuando le pegues una hace el "arpón" y no podrá evitar "comérselo".
Sub-Zero: lo mismo, nada más que hacé la "bola", andá, hacele un gancho y la "bola" (bien recontra rápido).
ACTION GAMES:
GRACIAS POR EXISTIR.
Con cariño

Leonardo Cambria
Rosario - Sta. Fe

Action Games:
¿Qué tal? Me llamo Diego. Realmente me gusta su revista, muy bien hecha, con mucha información, que es lo que más me gusta. Bueno. Les escribo porque hace tiempo se me ocurrió una idea: hacer un gran concurso de "ideas". Explico: la cosa es enviar cortos con proyectosde juegos de Arcade, ya sea de lucha, acción, deporte, aventura, etc. Esas ideas se seleccionarían por tipo, mejores en su categoría. Y, luego de varias deliberaciones, se llegaría a las cinco mejores ideas. Los premios y los detalles los arreglarían ustedes (Premios Action). Espero que les interese. Envíen contestación o pongan en la revista Deyoso.
Me podrían mandar algún truco para el Gloc y el Sonic 1. Gracias desde ahora. Sigan adelante y metan mucho.
Saludos
P.D.: Tengo 14 años.

Diego Ferreira
Montevideo - Uruguay

Hola; me llamo Hernán Hidalgo y les mando algunos trucos.
Megadrive:
SPLATTERHOUSE II: Passwords: Fase 2: EDK NAE ZOL LDL
Fase 3: IDO GEM IAL LDL
Fase 4: ADE XOE 2OL OME
Nintendo:
S. Mario Bros 3: Seleccionar sapo, estrella, silbato, etc. Presionar B en el mapa y, luego, select y elegí lo que vos quieras.
Megadrive:
Jurassic park: seleccionar fase.
Fase 2 Raptor: i21G0016
Fase 2 Grant: 21VT20DE
Fase 3 Raptor: K21G0018
Fase 3: Grant: 49VUJ0Li
Fase 4 Raptor: M21G001A
Fase 4 Grant: GVVTG01i
Fase 5 Raptor: 021G001C
Además quiero decirles que tengo todas las revistas.
Hasta la próxima carta.

Hernán, Juan y Daniel
Bahía Blanca

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Fernando Suárez y les escribo desde Montevideo; me gustaría que adhirieran comercios de Montevideo al Club Action Games.
Ahora les mando unos trucos para Super Mario 2 de Family. Cuando están en la 4-2 y cruzás el primer ascensor, vas a ver tres bloques sueltos, ponete abajo del que está en el medio y saltá, vas a encontrar un bloque con una moneda, luego colocate abajo del que está a tu derecha, saltá y encontrarás una moneda; subite arriba del bloque que descubriste primero y pegale al primer bloque y saldrá una enredadera; si llegás a estar chico y no podés subirte a la enredadera, andá bien contra tu izquierda y saltá, aparecerá un bloque, subite en él y andá para la enredadera, subite y aparecerán plataformas llena de monedas y, al final, tendrás tuberías para ir a la 7-6-8.
Quisiera que pasen Star Force -Circus Chable -F1 Race -Super Mario 3 y Pipe Mario.

Fernando Suárez
Uruguay Montevideo

¡Hola! Soy Leandro, de Caballito y les escribo para contarles que tengo un Family Game con 8 juegos y una PC, monitor Hércules. Tengo las soluciones de los siguientes juegos: Family: Duck Tales II, The Flintstones, Felix, the cat.
PC: Monkey Island, así que cualquier gamemaníaco que quiera escribirme con alguna duda puede hacerlo. También les envío el cupón del Club Action Games. Antes de terminar, quería decirles que me encantó que agregaran páginas a la revista y más todavía que pusieran posters. Me gustaría cartearme con gamemaníacos de todo el país.
Chau. Ahí va mi dirección:
Acoyte 136 - 18º "A" - CP: 1405 - Capital
P.D.: ¡Sigan así!

Leandro Amato
Capital

nemaníacas

Action Games:
Me llamo Diego, poseo una Genesis que a mi gusto es la mejor consola del universo.
Tengo un par de dudas que quiero que me contesten (please, no me manden a Gameland).
1) ¿Llegó el Sega-CD a la Argentina? ¿Y la Menacer?
2) ¿Por qué hay juegos que sólo sirven para Megadrive y no entran en la Genesis?
3) ¿El GP Monaco sirve para Genesis?
4) ¿Saldrá el Street Fighter 2 para Genesis?
5) ¿Cómo puedo asociarme al Club Sega?
6) ¿Por qué a un juego de S. Nintendo le ponen el sello de "Best of Action Games" si no tiene todas las características óptimas?
7) Y, siguiendo con el mismo tema, los juegos de Sega que cumplen con todas las características, ¿no llevan el sello "Best of Action Games"? ¿No serán hinchas de Nintendo?
8) ¿Por qué le dan mucha importancia a la Super Nintendo y dejan de lado a la Megadrive; no se dan cuenta de que en el país hay más Megas que Supernintendos?
Cambiando de tema les quisiera contar que, para envidia de muchos, tengo el juego Street of Rage II. Es es-pec-ta-cu-lar. Tiene gráficos perfectos, música fantástica y movimientos de 10.
También tengo: Krusty's Super Fun House (gracias por los passwords), NHL Hockey, Celtics vs. Lakes, Taz-Mania, Sonic 2.
Bueno, también en las revistas el espacio es oro. Los dejo pero, antes, les quiero mandar una frase para los hinchas de Nintendo: "Hijos nuestros, hijos nuestros".
P.D.: Publiquen mi carta para así poder aclarar mis dudas y las de muchos gamemaníacos.
"Aguante Action Games y Sega"

Diego Luis Caridad
Wilde

Hola. Me llamo Mariano Cerdá, tengo 15 años y me vuelvo loco por los videogames. Hace poco me compré un Megadrive II y estoy recopado con sus juegos; tengo el The Flintstones, Tiny Toon, Tazmania y Sonic.
Les mando algunos trucos para Family:
adventure Island 3:
Efectuar la siguiente secuencia para la pantalla de Level:
Select: cuando aparezca la presentación: ↓, ↑, ←, →, B, A, B, A.
Prince of Percia: Passwords para todas las fases:
Fase 2: 51045727
Fase 3: 08601121
Fase 4: 10764222
Fase 5: 41161738
Fase 6: 53233738
Fase 7: 76400647
Fase 8: 45275334
Fase 9: 21121325
Fase 10: 66569436
Fase 11: 89740456
Fase 12: 14132537
Fase 13: 77724649
Fase 14: 56533033

Star Trek:
P6NVMLF9X6ND
M?HT!!X!NGGD
BXCZQFUR9Z2D
BD9Z?DVMCZ4D
J3ØØ556DKRZX

Me despido y espero que los passwords les hayan servido. Por favor, agranden la sección juegos de Mega, así puedo ir pensando qué juego comprarme. También den información sobre el CD para Mega.
P.D.: Un saludo a todos los gamemaníacos.

Mariano Cerdá
Capital

Queridos amigos de Action Games:
Hola. Mi nombre es Daniel Díaz. Tengo 12 años y les aseguro que esta revista es la TOP. Les cuento que tengo un Sega Genesis, un Nintendo 8 bit y una PC. Tengo los cartuchos: X-Men, Batman Returns, Sonic II y Fatal Fury (génesis).
He coleccionado muchas revistas, como la Hobby Consolas, Súper Consolas, club Nintendo y Ok Consolas, pero todas muestran sólo fotos y no un mapa ni trucos.
Elegí la Action Games por la simple razón de que es LA MEJOR. Pero basta de "bla, bla, bla" y vayamos al grano.

Trucos:
En el X-Men para saltar más alto tenés que presionar dos veces el botón C.
Mortal Kombat:
Kano: Cuchillo: block + ←, →.
Sonic: 360° + block.
Fatality: →, ←, ↓, → + low punch.
J. Cage: Rayo: ←, → + low punch.
Flash kick: ←, → + low kick.
Tijeras: ↓ + low punch + block + low kick.
Fatality: →, →, → + high punch.
Sonya: espiral: ←, ←, + low punch.
Tijeras: ↓ + low punch + block + low kick.
Voladora: →, ← + high punch.
Fatality: →, →, ←, ← + block.
Sub-Zero: Hielo: ←, ↓, → + low punch.
Barredora: ← + low punch + block + low kick.
Fatality: →, ↓, → + high punch.
Scorpion: Arpón: ←, ← + low punch.
Teletransportación: →, ↓, ← + high punch.
Fatality: ↑, ↑ + block.
Raiden: rayo: ←, ↓, → + low punch.
Torpedo: ←, ←, →.
Teletransportación: ↑, ↓, ↑, ↓
Fatality: →, →, ←, ←, ← + high punch.
Liu Kang: Fuego: →, → + high punch.
Voladora: →, → + high kick.
Fatality: 360° + block.
Espero que esto sea de utilidad.
P.D.: Esta es la Best of the Best de las revistas de

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga

videogames. ¿Se nota que soy un gamemaníaco? Me despido diciendo: ¡Chau Máquinas!

Daniel Díaz
Vicente López

Respuestas a los desafios

Respuesta para Jorge Amar

Amigos de Action Games:
Soy Pablo, tengo 13 años y poseo un Family Game. Les quiero pedir un gran favor, publíquenme la carta (ya mandé 2 y no me las publicaron). Bueno, vayamos al grano; tengo los juegos Battle Toads, 200 en 1, Mario 3, Goal 2, Blade of Sttel y Star Trek, éste último no lo entiendo mucho ya que no puedo pasar el primer nivel.
Terminé los juegos mencionados anteriormente (salvo Star Trek) y Contra, Batman 2, Punch Out, Tortugas Ninjas 3, Mario 1, Yoe & Mac, N.B.A Basquet, F-1 Sensation, Street Fighter 3, 2, 1.
Tengo la respuesta del desafío de Jorge Amar sobre el juego Family Addams: para rescatar a Morticia hay que ir hasta la biblioteca y tocar un soga que cuelga, luego se abrirá un pasaje secreto para rescatar a Morticia.
Les quiero hacer unas preguntas:
1) ¿Cómo se pasa el primer nivel del juego Star Trek?
2) ¿Cuánto recomiendan jugar con la consola?
3) ¿Vale la pena el juego Kick Monster?
Trucos:
Star Trek: digita este password y comenzará con la planta, repelente y eye key: RGXWMLFT?GXD.
Tom y Jerry: vidas ilimitadas: →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A, Select y Start, 2 veces.
P.D.: Me despido con un gran abrazo y ¡aguante Action Games!
Contéstenme si recibieron la credencial para el Club Action Games.

Pablo Segade
Capital

Respuesta para Jorge Amar

Hello!
Me llamo Leonardo Pütz, tengo 13 años, un family, un Game-Boy y una P.C.
Bueno, vamos a lo nuestro.
Jorge: Te doy la estrategia del Moon Crystal.
Soldados: son los más fáciles de matar; paráteles enfrente y acuchillalos.
Arañas: hay que ser rápido con ellas; jamás las trates de saltar, atacá parado o agachado.
Arqueras: si tenés la espada, agachate hasta que esté al lado tuyo, y tirale un espadazo (si te llega a saltar quedate agachado y esperá).
Murciélagos: matalos cuando estén enfrente tuyo.
Ovni con balas: acercate hasta que éste tire hacia abajo, saltá y destruilo en el aire. Si no llegale corriendo, saltá y matalo (esto, si el objeto no se levanta a tiempo).
Ovni de electricidad: saltá y, en el aire, matalo.
Soldados con metrallas: agachate y hacé lo tuyo.
Gárgolas: esperá a que estén en vuelo rasante, saltá y matalos.
Jefe de la Fase 1: con 4 ó 5 corazones, enfrentalo con el Turbo. Si tenés baja energía, subite a las ramas más altas de los árboles y, cuando esté debajo tuyo, bajá y dale en la espalda; repetí la operación hasta que explote.
Jefe de la fase 2: ponete entre el techo y el suelo, y cuando baje dale dos golpes, subí y esperá a que el suba (arriba quedate lejos), esperá a que pase hacia atrás tuyo y bajá. Hacé lo mismo todo el tiempo.
Jefe de la fase 3: si no tenés 5 corazones, no se pude pasar. Quedate tirando en el ángulo izquierdo agachado.
Jefe de la 4: colgate del suelo hasta que el pirata deje de disparar, entonces subí y saltalo con doble salto y pegale a la espalda.
Jefe de la fase 5: esperá a que éste te tire una roca, saltala y pegátele atacando con el Turbo.
Subjefe de la fase 6: actúa como en el pirata, cuando se transforme, esperá a que dé un salto, pegale y pasá al otro lado. La final te la dejo a vos.
Game-Boy:
También tengo paswords para el juego de Bill & Ted's exellent adventure.
Fase 2: 555-4239
Fase 3: 555-6767
Fase 4: 555-8942
Fase 5: 555-4118
Fase 6: 5558471
Fase 7: 555-2989
Fase 8: 555-6737
Fase 9: 555-6429
Fase 10: 555-1881

Y para Deadly Moves (Mega)
7J5-8UPO-WM7
725-RUPT-Q97
725-RUWU-EM7
KJ5-8UPO-0M7
KJ8-0UP0-0M7
KJ8-NUPT-7Q7
KJ8-NR00-7X7
KP6-1R0T-297
Suerte para todos y que sigan así.

Leonardo José Pütz
Corrientes

Respuesta para Matías Diez

Señores de Action Games:
Me llamo Leonardo Barros, vivo en Villa Elisa y tengo 11 años. Tengo un Sega y un Family Game, voy a responder al desafío de Matías Diez. Matías: en el juego Big Foot lógicamente tenés que pasar a la otra camioneta, tener cuidado con los obstáculos escondidos (Latas, Piedras, etc.) y, en la parte en que aparecen las dos camionetas una arriba de la otra, tenés que apretar los botones (B, turbo y A) y, con la palanca, ir en dirección hacia adelante y la camioneta arrancará.
Ahora les mando unos códigos del juego World Cup Soccer de Family Game.
España:
Game Nº 10: GEHFJHECL
Game Nº 11: MEIFIHAML
Game Nº 12: MGIDIHEMD
Game Nº 13: CGIDIHEML
Game Nº 14 (Semi-Final): IOPNIHEDD
Game Final: LCONJHAML
Para ir a la final siendo Brasil, jugando el partido final contra Inglaterra, éste es el código:
Final: DJDLBHAMO
y la final con Holanda es:
Final: BCGFLHAEK
Tengo que hacerles unas preguntas:
1) En la revista Nº 18, Mario Cousté hizo una pregunta y no la respondieron. La pregunta era: ¿Saldrá Capitan Commando en Megadrive o Sega CD? Hago la pregunta dado que a mí también me interesaría saber.
2) ¿Me podrían nombrar buenos juegos de fútbol para Genesis, ya que conozco solamente uno?
3) Noté que sacaron (a partir de A.G 17) la sec-

ción de Game Boy y Game Gear, ¿por qué?
4) ¿Para cuándo saldrá Street Fighter 2 para Megadrive?
5) ¿Está bien para ustedes que haya juegos eróticos?
6) Si yo tengo un Genesis, ¿qué CD tengo que usar?
Bueno, esto es todo espero que publiquen la carta. Gracias.
P.D.: respondan, por favor, las preguntas y sigan creciendo, atentamente

Leonardo Barros
Villa Elisa

Respuesta para Marcelo D'Ercoli

Action Games:
Me llamo Hernán Alvarez, tengo 13 años, un Family Game y, cuando reciban la carta, una Super Nes. Bueno, vamos al grano (o al desafío):
Marcelo D'Ercoli: Battletoads: para pasar el Turbo Tunnel lo mejor es la práctica, pero te doy 2 trucos:
1) En la décima barra, cuando acelera al máximo, chocate y vas al nivel 5, con el Mega Warp.
2) Para recargar vidas (sólo 2 jugadores): ↑, + Start.
Bueno, tengo todos sus números, terminé 15 juegos y les mando un saludo y un power a todos los gamemaníacos (como yo).
¡Chau!
P.D.: El top secret para las máquinas de 16 bits.¿Para cuándo? Su revista está buenísima.

Hernán Alvarez
Capital

También le respondieron:
Maximiliano R. Novello, de Tortuguitas
Juan Pablo Díaz Orban, de Vte. López

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES

Diego D. Amaral Franco - Quilmes
Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2º hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace 7 meses que no puedo pasar esto.

Guillermo E. Crespi - Ituzaingó
Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Sergio L. San Martín - Capital
Les quiero pedir la estrategia de James Bond Jr., porque no paso la tercera fase, y el password de Lolo 3 de la 8ª y 9ª torre, please.

Pablo Parrilla - V. Constitución (S. Fe)
Quisiera que me ayudaran con el juego Ghost'n Goblins (con cualquier truco) porque no puedo pasar el nivel 2, ya que me resulta muy difícil.

Sebastián Albolián - Capital
Pido truco para Castlemania 1, el del esqueleto en la 5.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Gustavo Gabriel Rago - Capital
¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Matías A. Diez - Tandil
Sigo sin entender el juego "The Blue Marin".

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Leonardo Barros:
Los juegos son para divertirse, si a vos los heróticos te trastornan nos parece mal, si te divierten nos parece bárbaro.
Muchas respuestas las encontrarás en los shots, seguilos de cerca.
Nos parece importante aclarar porque muchos chicos tienen la misma duda:
Las consolas PAL usan un CD PAL y las NTSC (la Genesis), usan un CD NTSC.

Para Pablo Segade:
Dale duro hasta que se derrita.

Para Diego Luis Caridad:
No somos partidarios de una marca en particular ya que nuestra revista no representa ni lleva el nombre de ninguna empresa.

Para Diego Ferreira:
Te prometemos evaluar muy seriamente tu propuesta.

Para Hernán Alvarez:
Paciencia, estamos haciendo fuerza para que salga.

Para Leonardo Cambria:
Te confirmamos que la Master System es una consola de 8bit y también te cuento que hay diferentes calidades de máquinas de 8bit.

DIVERTITE, FELICES VACACIONES!!!

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital

Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital

Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando Giménez Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora

Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Tortuguitas
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital

Ya hay
100 Winners
a los que...
LES SOBRA AGUANTE.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

market place

A los Señores de la competencia, clientes y amigos:

Por intermedio de la presente les comunico que personas ajenas a mi conocimiento en una actitud propia de canallas están propinando amenazas via fax utilizando un rótulo con mi nombre.
Este proceder fué realizado en forma masiva e indiscriminada.
Por lo tanto he acudido a la justicia para radicar la denuncia correspondiente.
Sin nada más que comunicarles les deseo muchas ventas, y que pasen muy felices fiestas.

Rodolfo C. Grajales
8 5 6 - 3 4 2 7

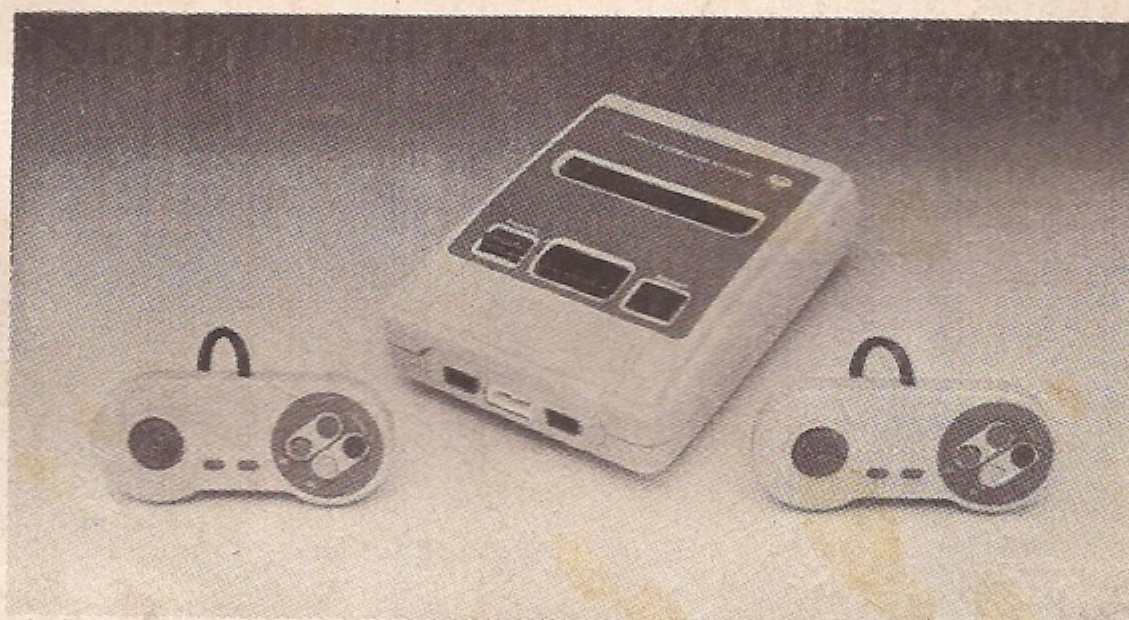
Top Games

IMPORTADOR DIRECTO

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

EN FAMILY LINEA COMPLETA DE CARTUCHOS, PISTOLAS, JOYSTICKS, ACCESORIOS Y EXHIBIDORES

GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO DE PLAZA



SUPER GAME CITY
Sistema Pal N de origen con 2 joysticks turbo y eyector luminoso

BUENOS AIRES
J.E. URIBURU 417
TEL.952-8968 FAX 952-2502
953-2580
DOMINGOS ABIERTO DE 10 A 16

CORDOBA
CORRIENTES 234
TEL 22-6901
FAX 21-0227

TUCUMAN
ONDA NOVEDADES
PASAJE PADILLA 50
21-5624

DESDE CUALQUIER PARTE DEL PAIS SOLICITE LISTA DE PRECIOS